Ára: 179 Ft

GURU

94/7



A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

James P. 3

Darkmere

Mr. Nutz

Ultima 8

Image FX 2

Brilliance 2

A Guru legyen veletek !

Intro

Halihó mindenkinek!

Egy fontos napirendi pontunk az introban a Velencei tábor. Aki még nem hallott róla, annak elmondjuk, hogy júliusban nyolc napos GURU-RÚNA tábor lesz, rengeteg programmal, előadással. Telnek a faházak s ezzel párhuzamban realizálódnak a tábor programjai. Ha minden úgy alakul ahogy elterveztük, akkor irtó nagy buli várható Velencén. A szakmai előadó gárda összeállt, régi előadóink mellett valószínűleg új arcokkal is fogtok találkozni. A PC-sek megnyugtatása miatt elmondom, hogy a szakmai programok egy részét mindenfajta géptípussal rendelkezők felhasználhatják majd (pl. Ray-Tracing), és sem az Amigások, sem a PC-sek nem fognak csalódni. Egyébként az exkluzív programok (koncert, sztár vendég) is konkretizálódtak már, de ez legyen meglepetés. Tehát, szánd el magad ha még nem tetted volna, gyere velünk Velencére!

Mint azt már megszokhattátok a két év alatt, mindig tartunk egy kis nyári szünetet. Most sincs ez másként, a júliust szemeltük ki "pihenésre" és táborozásra. Ennek következtében júliusban nem lesz GURU. A kimaradt számot valamikor az ősz folyamán szeretnénk pótolni, valószínűleg az őszi ECTS forgataga után.

A másik fontos dolog, hogy két évesek lettünk! Két éve hatalmas lelkesedéssel, energiával, rengeteg ötlettel s barátok segítségével elkezdtük a GURU-t. Azóta havonta próbálunk friss híreket, információkat, leírásokat eljuttatni hozzátok, Nektek. Köszönjük azt a rengeteg levelet, melyben bíztatást, segítséget, tanácsot s kritikákat kaptunk, sokat segítettetek vele. A jövőben igyekszünk kiküszöbölni a technikai hibákat, s még sokoldalúbbá, színvonalasabbá tenni a GURU-t. Továbbiakban is várjuk a visszajelzéseket, ötleteket.
Közösen elfújtuk a GURU tortán levő két szál gyertyát s arra gondoltam: jövőre, ugyanitt, mindenkivel...

GURU TEAM

Ui.: Születésnapunk alkalmából minden előfizetőnknek elrejtettünk egy meglepetést a csomagba, reméljük tetszik!

Kellemes nyarat, jó pihenést kívánunk Mindenkinek!



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék


Delta V

Újdonságok


Darkmere

Játék teszt



Rendszerbarát

Programozás

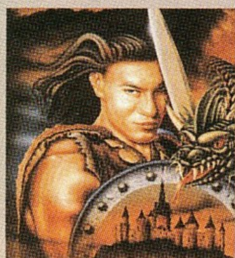


Imagine rovat

Grafika

Állandó rovatok


Demologia


A címlapon:
Darkmere/Core

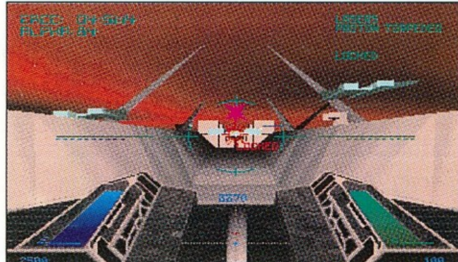
A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János
Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Rt. • 4983.66-22 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

Újdonságok

Delta V

Igen, igen, a Delta V c. játékról már írtunk egy ismertetőt, de ez nem állít meg engem abban, hogy az újonnan érkezett képeket ne sózzam rá a nagyérdeműre. A csúcs, jól kinéző játékról dióhéjban csak annyit, hogy a U.S. Gold adja ki, s ismét a jövőben játszódik. A Netrunnerek egy számítógép által kreált pályán száguldanak. Ha teljesítik a feladatot és túlélik a pályát, a bónuszpontjaikat felhasználhatják új felszerelések vásárlásra. Amennyiben a virtuális valóságban meghal a játékos, a földi pályafutása is véget ér - flatline. Annyi előnye van a netrunningnak, hogy a gondolat és az akció egy: amint a gondolati impulzusaink továbbítódnak, a számítógép azonal reagál. Ennyi mellébeszélés után elmondom a lényeget: a játék tulajdonképpen a Star Wars halálcsillag berepülő aknájának a jelenetéhez hasonlítható: egy pályán kell irányítani űrhajónkat és szétlőni mindent, ami felénk lő. Gyors akció, falat remegtető robbanások és szép grafika jellemzi majd a játékot, ami (mire olvassátok a lapot) már a piacon van.









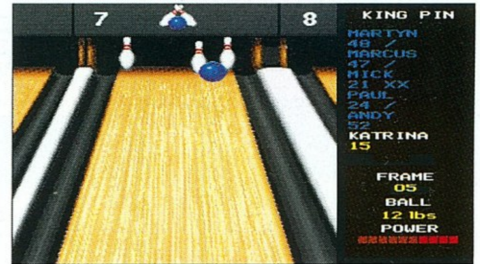
Indycar Racing

Az egyik legjobb autóverseny játék a világon, az Indycar Racing két kiegészítő megjelenésével még jobb lett! A Virgin és a Papyrus szoftvercégek nevei által fémjelzett játék hét új pályával bővült, ami új kihívást jelent az autóverseny szerelmeseinek. A második kiegészítő az Indycar Paint Shop. Itt mindenki megtervezheti a saját kocsijának a kinezetét, a rajta lévő hirdetéseket. PC-re a nyár végén jelennek meg a kiegészítők.

King Pin

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy király. A neve Pin volt, s sokat is csúfolták érte. Nem, ez nem jó. Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy tekepálya. Kilenc bábu állt a végében. Egyszer arra járt valaki, s véletlenül belerúgott egy vasgolyóba. Szegény ember lába eltört, de tarolt. Ezek után a vasgolyót lecserélték kőgolyóra (a lábak kímélése végett), és



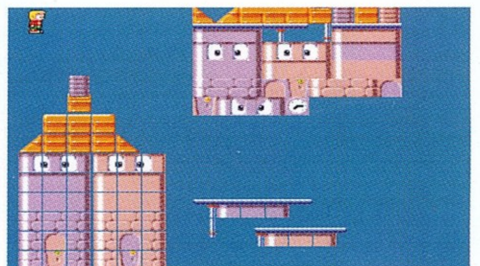


megalakították az Első Független Tekeszövetséget. Az újkeletű játék pillanatok alatt tért hódított, s most a Team 17 kivitelezésében bárki meglendítheti azt a kőgolyót...

Hat játékos játszhat bajnokságot, természetesen a pontokat nem kell krétával a táblára feljegyezni, hanem a gépünk tartja majd nyilván a sikeres gurításainkat. Digitalizált hangeffektek, a gurítás utólagos korrigálása, tekegolyó választási lehetőség, stb. Ha a nagymamád megunta a biliárdozást, hívd ki egy tekepartyra! A játékot úgy a PC-sek mint az Amigások is játszhatják augusztus-szeptember környékén.

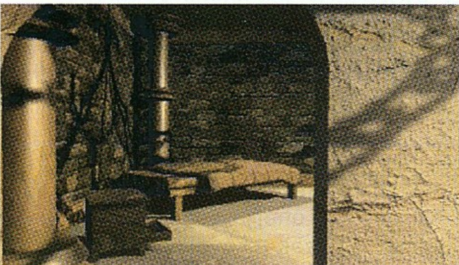
Marvin

Marvin Csodálatos Kalandja (már a név alapján) egy borzasztó ugrabugráló játéknak hangzik, s nem is tévedünk! Marvin, a kis pizzásfiú házhozszállítja az árukat, s ebben semmi de semmi nem állíthatja meg őt! A CD^{32}-en megjelenő játék 10 világban, 90 szinten próbálja ki joypadnyúzó képességeinket, míg legvégül eljuthatunk az elrabolt professzorhoz, aki az óriás pepperóniát rendelte extra sajttal a tetején, még a múlt héten. 6 szintű scroll, 256 szín, CD soundtrack, a játékot a 21st Century tálalja szeptemberben.



Dragon Lore





A Software Toolworks nagyot kaszált a MegaRace c. programmal, s most a Cyro csapat új játékáról van szó, amely a Dragon Lore címet viseli. Valószínűsíthető, hogy ez a játék egy sorozat része lesz, hiszen azt az alcímet viseli, hogy "Egy legenda kezdődik". Ez a cím egy kicsit nagyképűnek hangzik, hiszen a gyönyörű grafika nem ismérve (nálam) a jó játéknak: ugyanis egy jó játéknak kell valami plusz ami "elkapja" a játékost, és belevonja a storyba. Ez persze csak a játék végén derül ki, addig is lássuk a tényeket. A Dragon Tales c. játékról már talán hallhattatok, ezt kb. kilenc hónapja kezdték beharangozni. A játék a 7th Guest fantasy megfelelője lett volna. Ezek után a játékot átnevezték, s valószínűleg át is tervezték, mert a legutóbbi E.C.T.S.-en olyan gyönyörű grafikájú és animációjú játékot láttam, hogy az nem mindennapi. A pályák közötti folyamatos átmenetet a CD-ről töltik, de az animáció gyönyörű, teljes képernyős. A harcnál a jól bevált Ultima Underworld receptet vették elő. A külvilág lélegzetelállító, a ködös háttérből lassan bontakoznak ki a fák, bokrok embertelen sziluettei. Lássuk hát a storyt: Nagyon, nagyon, nagyon régen egy csoport sárkány és lovag szövetséget kötött: közös erővel űzték ki a gonoszt a földjükről, és egy távoli völgyben telepedtek le, amit egy masszív fal védelmezett. Ezer év nyugalom után megszületett Haagen Von Diakonov, aki mire beavatást nyert, áruló lett. Csak te, Edward Von Wallenrod, egy nemes de bukott család fia tudod megállítani Diakonovot. Az első részben vissza kell szereznünk a becsületünket, megkeresni a család sárkányát és Sárkánylovaggá kell válnunk. Ez a rész főleg kastélyban játszódik. A második részben (ami '94 év végén jelenik meg) a harcművészetekben kell jeleskednünk ahhoz, hogy legyőzzük a káosz erőit. A játék alkotói azt is ígérik, hogy a 3D környezetet nem csak "egy oldalról", egy útvonalon keresztül szemlélhetjük, hanem bármilyen szemszögből játszhatjuk a "lerenderelt" 3D játékot. A játék nyáron jelenik meg PC-CD-ROM-ra.









Lords of the Realms

Réges-régen Angliát békeszerető törzsek lakták. Habár az élet kemény volt, mégis mindenki boldognak érezte magát. Történt, hogy 1066-ban egy vad törzs, kik Normanoknak nevezték magukat, leigázták az országot. Ettől kezdve századokon keresztül kiskirályok, háborúk és válságok uralták e földet...

Az Impression Software Lords of the Realm című stratégiai programját pont egy ilyen kiskirály szerepében próbálhatjuk ki megtudhatjuk, hogy milyen is volt a középkori Angliában kormányozni a ránk testált területet, harcolni a többi urasággal, új szövetségeseket szerezni, vagy éppen elárulni azokat. Kastélyunkat saját ízlésünk szerint építhetjük majd fel, a másét pedig eddig soha nem látott módon, akár hónapokon keresztül is ostromolhatjuk...

Masell & Del





DARKMERE

Ha még emlékeztek, a Legacy of Sorasil csak előételként szerepelt az étlapomon, de most érkezett egy finom falat, egy valódi csemege; Darkmere a la Core Design! És eljöve amiről álmodtál! Tényleg, miről is álmodtál?...

... Messze innen, egy távoli birodalom ősi kastélyában haldoklik egy elf király. Törékeny keze hideg fényű kristályon nyugszik. A mélységes fájdalom mely átjárja testét, eltorzítja vonásait s elméje az emlékképek csarnokába menekül...

Réges régen, Enywas, a hatalmas és gonosz sárkány megtámadta az embereket, s pusztulást hozott a mezőkön és a falvakban, nem kímélve senkit és semmit. Malthar, a varázsló utolsó reménye Gildorn, az elf volt. Gildorn megmérkőzött a gonosszal, s a hosszú, nehéz küzdelemben legyőzte azt. Visszatért az emberek falujába, segített az újjáépítésben. Mindenki szerette őt, s eljött a nap, amikor királlyá választották.



Békés, nyugodt évek következtek, s egy napon a parasztok elf hajadonra találtak az erdőben. A csodaszép lány a nevén kívül nem emlékezett semmire. Berengaria, mert így hívták őt, hamarosan meghódította a király szívét. A fényes esküvő, az uralkodó boldogsága nagy öröm volt a népnek. Berengaria gyermeket várt, s amikor közelgett az idő, elindult az erdőbe és sohasem tért vissza. A király hitvese keresésére indult, de nem találta őt. Ám csodával határos módon meglelte újszülött gyermekét, a fiát, Ebrynt.

Teltek az évek, a kisfiú felnőtt, kiváló harcossá érett. Eközben a környező erdőkbe visszatértek az orkok, de a király még mindig csak a mágikus kristállyal, s elveszett kedvese keresésével törődött. A sötétség egyre nőtt, s gonosz köd szállt a falvakra. Az orkok elrabolták az embereket, nem ismerték a félelmet, s könyörtelenül lecsaptak az ártatlanokra.

A herceg felkereste apját...
- Eljöttem, Apám.
- Fiam, én már túl öreg vagyok ahhoz, hogy begyógyítsam népem sebeit. Te leszel az, aki elhozza nekik a szebb jövőt. Keresd meg Malthart, a varázslót, többet tud segíteni neked, mint én! Fogd a kardom, Ebryn! Ez az ősi elf penge jelzi majd, ha orkok közelegnek. Vigyázz fiam! Ha gonoszt ölsz, a kard energiát ad neked, de ha jóra sújt le e nemes fegyver, az energiát tőled veszi el! Még egy ajándékom van a számodra, gyermekem. A kristály segítségével figyelemmel kísérem majd utadat, s segítek neked ha tudok. Csak akkor hívj, ha nagy szükséged van rám, mert életerőmből vesztek amikor használom e gömböt. Remélem az istenek megbocsátják nekem, hogy ennyi évet pazaroltam Berengaria keresésére, s elhanyagoltam minden mást! Itt az ideje, hogy a kristály erejét valami jóra használjam. Menj, fiam! Isten veled!...

Álomnak nem rossz, hát még játéknak! S Te lehetsz a főhős, Ebryn, aki megmenti a reményvesztett embereket a pusztulástól. A meglehetősen hosszú intrót egyszer érdemes végignézni, aztán kezdődhet a nagy kaland! Mindenek előtt, készítsd a kezed ügyébe a következőket: egy darab jó joystick, kockás papír, ceruza, radír, minimum egy termosz kávé és néhány napi hideg élelem, esetleg szótár /angol, francia, német vagy olasz/.

Amire a továbbiakban számíthatsz; 3D világban játszódó kaland, a több mint 600 screenen animáló háttérgrafika, három szint, atmoszférikus hangulat, remek játszhatóság, megbocsátható mennyiségű disc csere-bere és kötőhártya-gyulladás. Remélem sikerült felkeltenem az érdeklődésedet!

A következő oldalakon a grafomániámat fogom kiélni, reszkessetek! Aki egyedül óhajtja végigjátszani a gamet, az csak a következő bekezdést olvassa el, mert utána jön a fantasztikus adventure full leírása!

A képernyő beosztása remek, a hatalmas és szépen kidolgozott játéktér uralja. A bal alsó részben marcona fickó tekint ránk, ő vagyunk mi, szóval ő Ebryn. Lent olvasható hol vagyunk éppen most. A jobb oldali ablak egyelőre üres, ide kerül majd beszélgetőpartnerünk vagy támadónk portréja. A joy segítségével lehet ballagni, harcolni és egyáltalán bármit is tenni. Talán érdemes egy kicsit gyakorolni a csapásokat, mert hamarosan találkozunk a "rossz fiúkkal". Az orkok ellen a hasi vágás a leghatásosabb, a patkányoknak elegendő egy temperamentumos alsó csapás. A sárkányifjakkal már nehezebb megküzdeni, mert alájuk kell kerülni és az érzékeny hasfalukat néhány jól irányzott vágással megnyitni... Remek a képzelőerőm, és neked?

Ha nyomva tartod a tűzgombot megjelenik egy ablak, ahol rengeteg hasznos dolgot tehetsz majd. Egyrészt a nálad levő tárgyakat /**INVENTORY**/ megvizsgálhatod /**examine**/, felfalhatod /**eat**/, meg-





szagolhatod /**smell**/, megihatod /**drink**/, használhatod /**use**/, sőt néha kereskedhetsz /**trade**/ is, esetleg meg is szólalhatsz /**say**/. Másrészt kutathatsz /**SEARCH**/ a környéken, s ezen belül ugyanúgy lehet enni, inni, szagolni stb. plusz lehet felvenni /**take**/, alaposabban szemügyre venni /**examine**/. Talán először érdemes megnézni mit veszel fel... Igaz az első szinten még nem találhatók szaftos emberdarabok orkmártásban...

Hol is tartottunk, ja az ablakoknál. Ha valakivel találkoznál és hajlandó veled kommunikálni /a sárkányok pl. nem szoktak, legalábbis egyelőre nem/, akkor tehetsz fel neki kérdéseket /**QUESTION**/. Így számos hasznos és haszontalan információhoz, valamint számtalan újabb ablakocskához juthatsz. A **HELP** fedőnevű jelszó megidézi édesapádat, Gildornt, aki elláthat jó tanácsokkal, vagy varázsolhat /**MAGIC**/, hogy ha esetleg sikerülne elhaláloznod, újrakezdhess a megadott helyről. Kimerült állapota miatt mindezt össze-vissza öt, azaz öt alkalommal teheti meg! Ez itt a takarékosság helye. Ne csüggedj, azért lesz lehetőség mentésre, de erről majd később! Sőt inkább most, van egy bizonyos potion, amit ha elfogyasztassz akkor furcsa érzés kerít hatalmába... /**Time reverse potion**/. Ennyit a profiknak és a vállalkozó kedvűeknek, talán ez is sok volt. Sziasztok, bye!

Aki velem maradt az sem fog unatkozni, mert megyünk majd sörözni, hasznos ismeretségeket kötünk mindenféle emberekkel és egyebekkel, találkozunk Manatharral, a mágussal, megmentjük az utolsó egyszarvú lelki üdvét, kiszabadíthatjuk a rabságban sínylődő falusiakat és végül vár ránk valaki, akinek nagyon közel kéne állnia a szívünkhöz... Persze e felsorolás korántsem teljes!

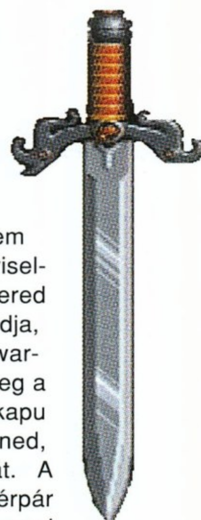
Kezdetek, avagy agyrém a faluban...

Kezdéskor a falu egyik utcáján találod magad. Melletted békésen sörözik egy dwarf, a kapu őre. Természetesen nem enged ki, holmi password iránt nyújtja be kérelmét, és ez itt most kivételesen nem a game védelme, hanem küldetés. Körülbelül a szint erejéig elleszünk a kiderítésével. Akkor kezdjünk neki. Egy biztos, minden faluban van kocsma, és ezen a helyen sok ember és információ megfordul. Meg kéne keresni! Talán jó apánk is ezt tanácsolná...

Járd be az utcákat, érdeklődj, tájékozódj, kutass, gyűjtögess. Hamarosan több házhoz is lesz kulcsod. Ugyan nem szép dolog más lakásában kutatni, viszont olykor hasznos. A ládakulcsok felhasználása egyértelmű, idővel minden ládának meglesz a kulcsa. Természetesen az orkok már a házakba is befészkelték magukat, ezért légy résen. Szerencsére kardod idejében jelez majd. Nem figyelmeztet viszont a sárkányifjak jelenlétére, de ha jól fülelsz, hamar meghallod a suhogó szárnyak jellegzetes hangját.

Barangolásod során nagy valószínűséggel eljutsz a Yan Collelhez, a kovácshoz. Őt a West Road 2-ben találod. Beszélgess el vele, lesz mit olvasni. A lényeg, hogy szívesen venné, ha hoznál neki öt nemesacél rudat /**ingot**/, amit manapság igen nehéz beszerezni. Még talán hálás is lenne, megmondaná, hogy tudhatod meg mi a password. Ignot több házban is található, általában a ládák mélyén. Szerintem amelyikhez van kulcsod, azt derítsd fel mindenképpen.

Azért leírom, hol érdemes keresgélni; South St 1 /emelet, hátsó szoba/, East Wall Str 1 /láda az emeleten/, Stenor St 4 /láda a lépcső mellett/, kocsma az East Road- on /a földszinti szoba ládájában, és az emeleten a 3-as lakosztályban/, az East Road 9 számú ház emeletén, ..., s még jó néhány helyen, de tulajdonképpen öt darab bőségesen elég.



Akkor most vissza Yanhoz. Nagyon fog örülni nekünk, hát még az acélrudaknak, melyek nem kis értéket képviselnek! Egyből megered a nyelve, s elmondja, hogy csak a dwarfoktól tudhatod meg a jelszót. Nem a kapu őrét kell keresned, hanem a bátyját. A csalafinta testvérpár minden alkalommal, amikor valaki elhagyja a falut, megváltoztatja ezt a szót. Granny segíthet, őt a Holan Str 1-ben találod... Akkor menjünk.

Esetleg érdemes benézni a kocsmába, ugyanis itt iszogat a keresett törp, de ő sem túl közlékeny, ráadásul utálja az elfeket, mert megölték a testvérét. Megemlíti, hogy jól esne neki egy különleges sör, aminek a neve Skullbuster. Más is szeretheti, mert a faluban található több ilyen üveg, de sajnos mind üres. A kocsmáros szívesen elkészíti nekünk, de hiányzik a legfontosabb alkotórész. Szerencsére tudja, hol lehet beszerezni, Medhekneth készíti a speciális elegyet.

Adva van a feladat, lehet menni kutatni, kérdezősködni. Gwelyow Benen elmeséli megrázó élményeit a kezdeti borzalmakról, Grannyt évek óta nem látta, sőt azt is elmondja, hogy amikor fiatal volt és az erdőben járt, látott egy egyszarvút, de ezt később senki nem hitte el neki.







Dewotty Jawl, a barbár szerint Granny egy bolond vénasszony... Az Alban utcában találhatsz egy koldust, aki húsz aranyért neked ad egy kulcsot. Ha megvizsgálod, kiderül, hogy a Holan St 1-et nyitja. Menjünk oda! Granny békésen ringatódzik hintaszékében a kandalló előtt. Azt én sem állítanám, hogy nincs egy kis agyérelmeszesedése, de azért érdemes vele beszélgetni. Elmondja majd, hogy tudomása szerint a sárkány királynő él. Ha a hálószobájában található csontok felől érdeklődsz, elmondja majd, hogy maga sem tudja miért gyűjti... Lehet, hogy mégis a barbárnak van igaza?!

Granny házától haladj kelet felé az East Wall Street-en, majd fordulj délre. A hídnál egy zord lovag állja utadat, és nem áll szándékában átengedni. Megemlíti, hogy egy csatabárd, az már igen... Szóból ért az elf, menjünk csatabárdot keresni! A South Wall Str legdélibb zugában megtalálod Lym Collelt, a fegyverkovácsot. Húsz aranyért már tied is a balta. Aki esetleg a ládából próbálja fizetés nélkül kiemelni, az számítson a barbár harcos támadására.

Vissza Dhobarhoz. Nagyon boldog lesz az új fegyverével, s mi mehetünk tovább. Hamarosan megleljük az alkimistát. Szívesen segítene nekünk, de ellopták a három potiont, amire szüksége van. Hurrá, úgy is számítottunk rá, hogy nem lesz sima ügy. A faluban több csuklyás fickóval találkozhatsz az utcákon, érdekes, hogy ezek a gyanús alakok is pont hárman vannak, nem? Keresd meg és öld meg őket, s megtalálod az Amaris, a Tiju és az Opthepi potiont. Ezt vidd vissza Medheknethhez.

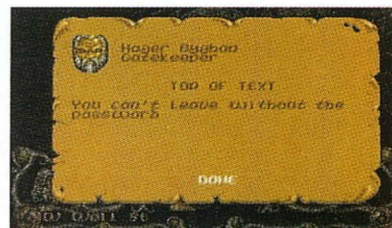


A kapott specialitással irány a kocsma. A kocsmáros elkészíti a fantasztikus Skullbustert /jó kis agysejtromboló lehet/, amit ha a törpnek adsz, megtudod a jelszót. Ha most megkérdeznéd apádat, mit tanácsol, nem azt mondaná, hogy "irány a kapu", mert a templomban valaki komoly bajban van! A templomot már tudod hol találod. Mentsd meg a druidát az orkoktól! Megköszöni amit érte tettél és mondd néhány hasznos infot is, ha faggatod. Szerintem most már mehetünk.

Lábkoptató barangolás a varázslatos erdőben...
Egy öreg erdei úton találod magad, a falutól nem messze. A dwarf melegszívű búcsújából kiderül, hogy vissza nem mehetsz, így csak egy út marad; irány az erdő mélye! Az erdőben rengeteg ork, jó néhány ogre és pók támadására, valamint a föld alól előbújó iszonyatra is számíthatsz. Az élőholtak mágikus támadásai igencsak megkeserítik majd az életedet. Ugye nem felejtetted el, amit a kocsmáros mondott a pókokkal kapcsolatban?!

Ha felkészültél lelkiekben, akkor mehetünk. A negyedik útszakaszon kelet felé nyíló út könnyen észrevehető. Egy suhintás a koponyára és már szabad is az út. Utad során Bob nagybácsi naplójának lapjait szedegetheted fel. Érdemes elolvasni őket, időnként hasznos dolog is van bennük /nem túl sűrűn, néha/. Fedezd fel a környéket és igyekezz tartani az északkeleti irányt. Az erdőben ugrándozó nyuszikat megeheted vagy használhatod pókeltávolító csalinak is. Hamarosan egy hídnál találod magad, ahol az őr nem akar átengedni. De ha tíz aranyat lepengetsz, akkor eszébe jut, hogy ebből már egész jót lehet sörözni, s indul is azonnal...

Menj tovább, de egyelőre még nem kell átmenned a folyón, hanem haladj észak felé, s az első úton keletre. Hamarosan eléred egy elf falu maradványait, ahol bőszült pókok, orkok támadásai után megtalálod nagyapádat. Beszélgess el







szegény öreggel, az egyetlen túlélővel. Fontos, hogy érdeklődj a kőkörről, amiről már a druida is beszélt. Faggasd ki mindenről nagyapádat, ki tudja meddig él még ezen a zord vidéken...

Megtudod a fontos, "hídteremtő" varázsigét, ami így hangzik: palantir boromir. /Milyen ismerős, lehet hogy az alkotók kedvelik Tolkient?/ Most vissza a hídhoz! Menj délre, amíg csak lehet, majd fordulj keletre. Mondd ki a varázsszót /inventory-say/. Lépj be a varázsló tornyába! Malthar természetesen már vár. Tartogat némi feladatot a számunkra, szüksége van sárkánycsontra, egy darabkára a gombahercegnő trónjából és az egyszarvú szarvára. Küldetés adott, go!

Menj északnak és az első elágazásnál nyugat felé. Fizesd meg a hídpénzt és haladj végig a csigavonalban kanyarodó úton. A tisztáson megleled az egyszarvút. Szegény Aronak már nincs sok hátra, önként adja nekünk szarvát, ha előbb megbosszuljuk sérelmét. Menj vissza, majd északnak, de a második hídon ne kelj át, hanem tartsd az irányt. Ha lehet mindig az északi utat válaszd, így hamarosan megtalálod azt a helyet, ahol alapos kutatás után meglelhető a sárkánycsont.







Akkor most irány északnyugat. Nem lesz kilométerhiányod, míg odaérsz, az biztos. A map legtávolabbi csücskében ott penészedik a gombahercegnő. Természetesen ellenszolgáltatás nélkül nem ad trónjából, meg kell mentened elrabolt nővéreit. Őket a Malathartól északra, majd kelet felé vezető déli csücsökben találod, szóval újra kelhetsz át az egész erdőn...
Gyilkold le az orkokat, majd vissza Ascometeshez. Itt kiderül, hogy nem is voltak igazi veszélyben a nimfák /ne beszélj csúnyán!/, csak próbára tettek. Mindenesetre megvan a tróndarab. Menj vissza az egyszarvúhoz, nagy valószínűséggel az ő lelki üdve is a helyén van már. Végre megvan mindhárom mágikus tárgy, irány a mágus! Ő nagyon megdicsér majd, s elkéri a kardod. A mágikus erő mellyel "felkeni" a pengét, kiváló a sárkány ellen. "Sebezd meg őt hétszer, s meghal", mondja Malathar, igaz hogy ő nem tudja, milyen nehéz akárcsak egyszeris megsérteni egy dühöngő fúriát. Elmondja azt is, mely szavak kiejtése kell a kőkörnél. Biztos megtaláltad már ezt az áldozati helyet, te se feledkezz meg a húsiról, majd mondd: "Hen men kemeres den". A teleportálás után menj tovább, verd le a két orkot, majd lépj be a Koponya Kapun!

A halál torkában...

A gonosz, sötét hangulatú folyosókon orkok levesének bűze száll, nyomasztó érzés hatalmasodik el rajtad, de nincs visszaút. Menj, vár a végzeted! Az élőholt legyőzése után az észak felé nyíló mellékutcát derítsd fel; sajt, kenyér és söröcske vár. No meg néhány ork és pók. Menj vissza az elágazáshoz, egyenesen tovább, majd északnak. Derítsd fel az élelmiszer raktárakat, de készülj fel a harcra, nem csak Te vagy éhes...

Keresd meg a könyvtárat! Olvasd el a könyvet, amelyben megtalálod az áldozati szertartás leírását! Lehet, hogy most is ölnek valakit? Nézzük meg! Jól sejtettük, a templomban Michellet kívánták Enywas tiszteletére feldarabolni. Öld meg az ork sámánt, vedd fel a tőrt, hallgasd meg a lány hálálkodását! Hm, meg kéne keresni a rabokat. Az első elágazástól menj most dél felé és keletnek. A rengeteg ellenfélből arra következtet az elf, hogy itt van valami. Meg is van, a lépcsőforduló után megtalálod a... nos igen, csak diszkréten, szóval ez a toilet.

Akkor talán vissza, és irány nyugat felé! Erre hamarosan rátalálsz a cellákra. Keresd meg a kulcsokat és mielőtt kinyitnád az ajtókat, hallgatózz! Nem biztos, hogy mindet ki kell nyitni... A tizenegyes cellában Bob nagybácsit találod, aki fontos információt tud a kapcsolókról. Ha már mindenkit kiengedtél, menj a lifthez. Fent az ajtónál a tőrt kell használnod. A nagyteremben jó néhány sárkánytojás, és nem fogjátok kitalálni kicsoda, az Anyu vár! Ez komoly, hallgasd csak mit mond...

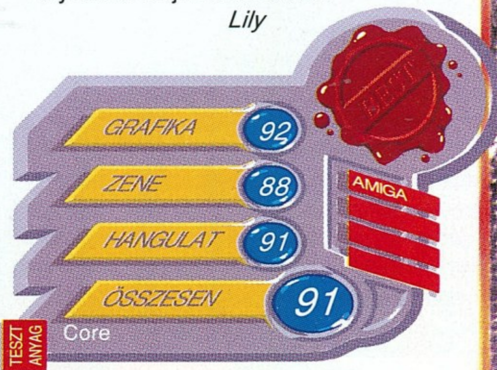
"Köszöntlek gyermekem, szépen felcseperedtél. Látom nem ismersz meg, igaz újszülöttként láthattál utoljára. Nem érted, ugye? Engedd, hogy megmagyarázzam! Apád azt hitte elpusztított engem, de nem olyan egyszerű megölni egy sárkányt. Hogy bosszút állhassak, alakot váltottam, s kissé ironikusan az elf testet választottam. Hónapokig terveket szőttem, majd nekiláttam megvalósításuknak. Az erdőben egy öreg paraszt talált rám, s elvitt a királyukhoz. Ő pedig tudta nélkül beleszeretett abba, akiről azt hitte, már régen halott. Hamarosan összeházasodtunk, s én teherbe estem. Ahogy a hónapok teltek, egyre több gondot okozott formám megtartása. Gildorn gyermekét, azaz téged, Ebryn, az erdőben hoztam világra. Ezután felvettem eredeti alakom és visszatértem ide. A kémeim figyeltek téged és a bolond apádat. Egyébként nem számít, hogy kiszabadítottad a foglyokat, már úgy sincs rájuk szükséged..."



E kedves szónoklat után Anyuci elégedetten várja reagálásunkat. Ha gondolod, próbálj a keblére borulni, én nekiláttam a tojásokból kikelő fiókák aprításának. Ha sikerült mindet elpusztítani, édesanyád igencsak morcos lesz. A tüzes támadás súlyos gondokat okozhat, nem is lesz olyan egyszerű bevinni azt a hét csapást... Ha mégis sikerül, akkor Berengaria utolsó leheletével megkérdezi, hogy tehettünk ilyet szülőanyánkkal! Végül is mostmár mindegy, késő bánat. Jönnek a záró képsorok. Lassan a falu ismét felvirágzik, eltűnnek a komor felhők, meghal a király, s új királyként Ebryn kerül a trónra. Ezalatt, valahol távol egy tojásból éles karmok kaparászása hallatszik...

Remélem tetszett, nekem igen. A folytatást várjuk szeretettel!

Lily







JAMES POND 3 OPERATION STARFISH

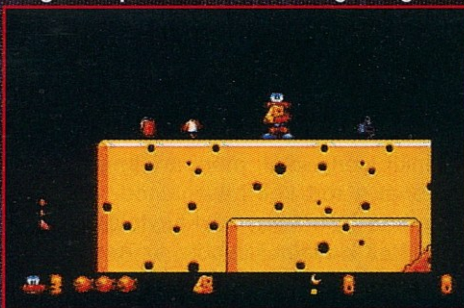
Visszajött! Itt van! Újra megjelent! Rettegjetek békanyál-nyaló nyúlánk nyalókák és aranyhal-rabló ruganyos rákok! Ha kimondom a nevet, akkor százfelé úsztok rémületetekben: JAMES POND!

Nagy feladatba vágta az uszonyát, mert elhagyva a biztonságosan nedves helyeket, most a csillagokba szólítja feladata. Persze nem véletlenül, mert Dr. Maybe megint kavar. James Pondtól legyőzve, elhagyta az Északi-sarkot és feltett szándéka a bosszúállás. Ördögi tervének célpontja most a Hold, ami tudvalevőleg sajtból van.
- A Hold összes kincse az enyém kell, hogy legyen! Már csak találnom kell valakit, aki eléggé hülye az én piszkos munkám végrehajtására! - gondolta.
Néhány hét múlva egy rejtélyes hirdetés nagy feltűnést keltett Rat-Cityben... És így Dr. Maybe megérkezett a Holdra a rágcsáló-hadseregével.
- Végre működnek a bányáim! A magas minőségű ömlesztett-sajtommal elárasztom a piacot és ki lesz szolgáltatva nekem!

Jamesnek 111 eredeti humorú pályán át kell bizonyítania: nem járt el felette az idő, még mindig ereje teljében van. Azonban a puszta erő mit sem ér ész nélkül. Na ki lesz itt az ész? TE! Te fogod Pondot irányítani, tőled függ a Csillaghal Művelet sikere. A Holdon, ahol a történet játszódik, különféle tárgyakkal fogsz találkozni. Hogy megkönnyítsem dolgodat elmondom, hogy mik ezek és mire használhatók.



Sisak: Zuhanó tárgyak ellen védi James kobakját.
Süti ágyú: Pattogó gyilkos sütiket lő ki.
Esernyő: Funkciója szerint inkább ejtőernyő. Lassítja a gyors lefelé haladást, és esés közben irányítani tudjuk hősünket.
Dinamit: Ha felvetted ne melengesd kebleden, mert rettenetes eset lesz! (Mekk.) Magyarul: rövid kanóccal van ellátva, ezért felvétel után hamar eldobandó.
Védőruha: Általános öltözet a Holdon. Három sérülést bír ki.
Gyümölcsruha: Ha felveszed ,akkor sokkal nagyobb védelmet nyújt a sima védőruhánál.
Sugárhajtású cipő: Pond sebességét kapcsolja turbó fokozatba.
Rúgós cipő: Hihetetlen magasságokba



tudunk vele ugrálni. (A joysticot felfelé nyomkodva tudunk egyre nagyobbakat ugrani. Néha csak ezzel juthatunk tovább.)

Találunk még továbbá sajtdarabokat és sütidarabokat, ezeket vágjuk hozzá az ellenfelekhez. (Vagy ugorjunk rájuk.)

A Holdon extra életekhez is juthatunk oly módon, ha találunk egy "Mágikus virágcserepet" és abba bármit elültetünk, akkor az kinő. (Például ha gyümölcsöt ültetünk el benne, akkor abból gyümölcs-ruha lesz.) Ha önhalunkat ültetjük el benne, akkor jutunk extra élethez.



Pond gyorsabban fog haladni a szokásosnál, ha megnyomjuk a SPACE-t. Ilyenkor az olyan meredek falakra is fel tud mászni, amelyekről egyébként visszacsúszna. A tűzgombot lenyomva tartva és a joysticot jobbra vagy balra húzva nagyokat üthetünk ellenfeleinkre és egyéb más képződményekre.

A játékban sok a rejtett szint. Például az első pályán a kezdéstől balra van egy üres kocka a levegőben. Menjünk el jobbra addig, amíg meg nem találjuk a bombát. Ezt fel kell robbantani a kocka tetején, majd beleugrani a helyén maradó örvénylésbe.

A felkiáltójellel jelölt kockákat fejeljük meg, sőt a tetejükről is érdemes ugrálni egy kicsit... A csillagos kockák életerőt adnak. A vulkánocskákba beleesve, azok kilövik Jamest.

Ha teljesítettünk egy pályát (a végén szétvertük a Prof gépét), a térkép-képernyőn tudunk átmenni új pályára. Az eddigi három James Pond közül nekem ez tetszik a legjobban. Pond figurája nagy és a kinézete sem olyan debil, mint a II-ben. (Bár mondjuk azt szerintem inkább kisebbeknek írták). Szépen megrajzolt hátterek és animációk jellemzik a játékot. Külön jópofának tartom, hogy Pond fejjel lefelé is közlekedik. Igaz, néha (csak gyors mozgásnál) rángat a scroll, de nem nagyon zavaró. A játéknak lesz CD32 változata is, amelyben lesz animáció és "interaktív könyv", amely valószínűleg a játékkal kapcsolatban tartalmaz információkat.

M. D. Jon



MR. NUTZ

"Gratulálok, vásároltál egy nagyszerű játékot!"- olvashatjuk a kézikönyv első sorában. Az a legfantasztikusabb, hogy ez a mondat tökéletesen fedi az igazságot. Bár a Brazil szerint a Sonic jobb, de ezt csak azért mondja, mert alig játszott a Mr. Nutz fedőnevű szuperőrülettel. Az is igaz, hogy én meg a Sonicot mellőzöm egy ideje...

Közjáték:

Lily: Meséljek nektek?
Olvasók: Neeeeeeeeeee!
Lily: De, de, de!
Olvasók: Ne, kérlek!
Lily: Na jó, ha ilyen szépen kéritek, akkor mesélek...

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy bolygó, amin nem volt más, csak rengeteg csirke. Ezek az intelligens állatok rengeteg mindent feltaláltak; versenyautókat, videojátékokat, űrhajókat és minden házban volt kávéfőző gép! Egy zord tél után azonban a kávécserjék mind egy szálig elfagytak. Márpedig videojátékot készíteni kávé nélkül lehetetlen. Viszont a fantasztikus kikapcsolódási lehetőség hiányában, amit ezek a gamek nyújtottak, a csirkék elkedvetlenedtek, nem dolgoztak, s az élemiszerraktárak hamar kiapadtak. A kiéhezett lakosok kirepültek az űrbe, s óriási terrorhullámot indítottak el. Kezdték feltölteni a raktárakat, hogy mivel, azt a fantáziádra bízom...

Mindenesetre felháborító, hogy a világ békés állataiból tyúkeledel lett! Ezek az elvetemült szárnyasok nemcsak kirabolták az élettel teli bolygókat, hanem a lakatlanokat betelepítették, majd később visszatértek, hogy learassák a "termést". Ez történt a Peanut bolygóval is, ahol hátrahagyták két fajtársukat is... Több millió évvel később a bolygó galaktikus üdülőközponttá vált. Ez volt többek között Mr.Nutz kedvenc tartózkodási helye is. Az utóbbi tizennyolc hónapban már kétszer megmentette a világot, így rá fért a pihenés. Persze, ahogy az lenni szokott, jött a probléma helyzet, megérkeztek a csirkék "aratni". Szegény hősünknek útra kellett kelnie, hogy ismét megmentse a világot. Hogy sikerült-e neki, azt majd Te elmeséled nekem!

A játék joystickkal és joypaddal is irányítható. Lesz alkalom játékállás mentésre is, persze csak módjával. Nagyon jól fogsz szórakozni, erről az alkotók gondoskodtak.

A Peanut bolygó négy földrészén; Nature, Underground, Water és Inca, öt-öt főbázis van. Ezeket vörös zászló jelöli. E központi szerepű egységeket kell megtisztítanod a csirkéktől, majd meglelni a kijáratot. A már teljesített pálya zászlója zöldre vált. A kék zászlós helyek kevésbé fontosak, viszont kiválóan alkalmasak a különféle bónuszok gyűjtögetésére. Ha szikla zárja el utadat, csak bombával juthatsz tovább. A ládákban általában kincs van, némelyik pedig hasznos infot tartalmaz. Ha esetleg a láda nem nyílik ki, gyere vissza később, hidd el érdemes.

Bármelyik bázis elhagyható, ha megnyomod az Esc billentyűt, de ilyenkor elveszted mindazt, amit ott szereztél. Rengeteg különféle tárgyat találhatsz kezdve a hitpontoktól, a pajzsokon és gemeken át egészen a plusz életig. A legfontosabb, hogy gyűjtsd a drágaköveket, mert ezekért a bázis lerombolása után a következőket kapod: huszonötért egy hp, ötvenért egy bomba, kilencvenkilencért egy csillag. Ez utóbbiak segítségével speciális zónákba juthatsz, ha a térképen megtalálod a megfelelő partnert...

A Warp zónában űrutazást tehetsz, és nagyszerű dolgokat szedhetsz össze. Igyekezz a szintidőn belül megtalálni a kijáratot! A felhők között rengeteg hp és egyéb bónusz szokott lenni, ha teljesíted a pályát, kapsz egy folytatási lehetőséget. A játékban megtanulhatsz repülni is, ha megtalálod a mágius tollakat. Ezt érdemes gyakorolni, mert repülőtámadással egyetlen ütéssel elintézheted ellenfeleidet! Sajnos repülni csak minimum öt hitponttal lehet.

Természetesen a játékban megtalálsz mindent, ami jellemző a platform játékokra, sőt még többet, jóval többet. Mindezek felfedezése a Te feladatod, a program remek szórakozást kínál kicsiknek és nagyoknak egyaránt, mert a játszhatósága kiemelkedő!

Lily



GENESIA

2. rész

Üdv minden kalandozónak, ki ismét velem tart Genesia földjére. Remélem az előző számban elkezdett leírás sokaknak felkeltette az érdeklődését a nem igazán ismert programmal kapcsolatban. Folytassuk tehát ismerkedésünket a programmal, még nagyon sok érdekes dologra fény derülhet.

Termékek és tárolásuk
A termékek első csoportjába az élelmiszerek és a víz tartozik. Mindkettőről beszéltünk már, így csak azt említem meg, hogy ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a vizet nemcsak szomjuk oltására használják Genesia lakói, hanem az élelmiszerek termelésére is hatással van. Az alapvető építőanyagként szolgáló fát, vasat és sziklát már bemutattam nektek, ne felejtsétek el, hogy minél közelebb van magasságban a bánya telepítési helye a tenger szintjéhez, annál több vasat fog szolgáltatni. A különböző termékek és termények tárolására a raktárak szolgálnak. Minden raktárba csak 500 egységnyi tárolandó holmit rakodhatunk be. Ha túllépjük ezt az értéket, akkor elvesznek a dolgaink, és ráadásul még az embereink morálja is csökkenni fog, érthető okok miatt. A tárolókapacitás megnövelésére sokféle mód kínálkozik. Legkézenfekvőbb a kapacitás megnövelése új raktár építésével, azonban nem biztos, hogy mindig lesz rá anyagi keretünk. A második mód a szekér használatával történő elszállítás a boltba vagy egy másik raktárba. Utoljára pedig a termelés leállítását tudom javasolni.

A pénz
A kis kerek és csillogó dolgok, mint már sejteni lehetett, fontos szerepet játszanak a programban. Nagyon kell vigyáznunk pénzügyi helyzetünkre, mert a kezdetben nagyon-nagyon soknak látszó pénzmennyiség hamar elfogy ha nem törődünk vele. Sokféleképpen elkölthetjük pénzünket, tekintsük át ezeket:

- bármiféle építkezéssel
- az ellenségtől való vásárlással
- a Workshopban a fejlesztésre
- adományok a templomnak
- információk vásárlásával a gyémántokkal kapcsolatban

Bevételi lehetőségeink is vannak természetesen a játékban, melyek a következők:
- adók, melyek egyenes arányban vannak a nálunk élő emberek számával
- eladás a boltban
- eladás egy másik játékosnak, akkor ha kötöttünk kereskedelmi szerződést
- bonusként megállapodásokat is köthetünk, melyek szintén hasznosak lehetnek anyagi javainkra

Az állapot tábla (Balance Sheet)
A főképernyő **Statistics** ikonjára kattintva egy átfogó statisztikát láthatunk arról, hogy hogyan is áll a helyzetünk. A különböző termékeink és terményink mennyiségét tudjuk itt figyelemmel kísérni. Azonban más is van itt, méghozzá az, hogy a természet állapotára (**Vegetetion**), a termékenységre (**Fertility**), valamint a föld alatti folyók nagyságára is következtetni lehet a grafikonokból. Akinek nem lenne szimpatikus a grafikonos ábrázolás, az átválthat egy másik táblázatra a papír sarkára kattintva. Itt egy nagy listát láthatunk a dolgokról, a lista mellett pedig kis nyilacskákat a dolgok állásáról. A felfelé mutató nyíl a fejlődést (emelkedést), míg a lefelé a hanyatlást (csökkenést) jelképezi. Ha vízszintes nyilat látunk, akkor nem volt különösebb változás az adott dologban. Minden egyes kockára (területre) megkérhetjük a kimutatásokat, sőt ha kívánjuk, akkor a teljes gazdaságunk állását is megtekinthetjük. Az általános képre igazából nincs nagy szükségünk, inkább csak területi bontásban fogunk gondolkozni. Ha rendelkezünk szállítási eszközzel, akkor hamar meg tudjuk oldani a jelentkező nagy problémákat. Elég csak felpakolni a szekérre és máris megszűnik az éhínség a másik területen. Nem árt néha megtekinteni ezeket a táblákat, mert igen nagy bajokat előzhetünk meg. Egyébként ha már nagy a baj, akkor a területet nézegetve is kapunk figyelmeztetéseket, azonban ez már a végső fázis.

A hadseregek
A következő nagy részben a kiállítható seregekről és arról lesz szó, hogy miket is kezdhetünk velük. Négy jellemzővel fogunk találkozni a későbbiekben, melyek jelentősen befolyásolják harcainkat. Ezek egyelőre felsorolásképpen a következők: **action points** (akció pontok), **attack points** (támadó pontok), **defense points** (védekezési pontok) és a lövedékek használatának képessége. Seregeinket a következő típusú katonákból építhetjük fel:

- **Soldiers** - a legmezeibb katona, a játék elején csak ilyenekkel fogunk rendelkezni. Alapállásban nem rendelkeznek nagy támadó és védekező pontszámmal, azonban ha fejlesztéseink a megfelelő fázisba jutnak, akkor szépen felcicomázhatjuk őket a megfelelő fegyverekkel, így növelhetjük meg pontjaikat.

- **Archers** - a következő kategória a nyilasok, melyeket már sokkal jobban tudunk alkalmazni, mint a sima katonákat. Legjobban úgy használhatjuk ki képességeiket, ha egy hegytetőre felküldjük őket, és innen védik a határainkat. Oly módon is növelhetjük erejüket és hasznosságukat, ha egy természetes (pl. folyó) vagy mesterséges akadály takarásában tevékenykedhetnek. Tüzelni úgy tudunk, ha rákattintva a nyilasra kiválasztjuk a FIRE opciót, majd kijelöljük a célt. A lövés természetesen az akció pontjaink számára is hatással van.

- **Horsemen** - gyakorlatilag egy lovon üldögélő sima soldier-ről van szó avval a különbséggel, hogy a ló segítségével a lovasunk kétszer mozoghat gyorsabban mint talpaló kollegái. A lovas használatához ki kell fejlesztenünk a szijat.

- **Knight** - a legfejlettebb típusú egységünk. Szintén lovon közlekedik azonban az addigra már kifejlesztett páncélok és egyéb kütyük igen veszedelmes ellenféllé teszik.

A seregek toborzása elég könnyű feladat. A barrack-ot kiválasztva a "Recruit an Army" feliratra kattintva már csak ki kell választanunk, hogy milyen típusú sereget szeretnénk, majd pedig a seregben szolgáló emberek számát kell meghatároznunk. Ezután már meg is jelennek a harcosok a barrack melletti területen.
Két feltétele van annak, hogy sikerüljön a tranzakció, az

egyik az, hogy rendelkezzünk megfelelő számú Settlers-szel, valamint az, hogy a pénztárcánk se legyen üres. Azért némi fenntartásaink legyenek azokkal kapcsolatban kiket felveszünk katonának. Nem árt ha legalább 6-os morállal rendelkezik, valamint az sem, ha nem egy 48 éves aggastyánról van szó. Ha egy sereget fel szeretnénk oszlatni, akkor nincs más dolgunk mint hogy a **DEMOBILISE** feliratra kattintsunk a seregeknél és máris egy csomó Settlerset találunk a területünkön.

A harcosokat befolyásoló pontok

Seregünkbe férfiakat és nőket is bevonhatunk. Mindegyikük a következő pontokkal rendelkezik:

- **Life Points** - az élet pontok úgy alakulnak ki, hogy a maximum 7 pontnyi morál kerül át automatikusan az élet pontokba. Ha bármiféle támadás éri a karakterünket, akkor ez a pont csökken.

- **Attack Points** - a támadási pont azt határozza meg, hogy hány ponttal tudjuk csökkenteni az ellenség életpontjait. A pontok 1 és 3 között változhatnak, és mint azt már kitalálhattuk, a kifejlesztett eszközök jelentősen befolyásolják ezt. A menet közben megszerezhető kardok, szablyák segítségével már sokkal könnyebb dolgunk lesz.

- **Defense Points** - a védekező pontok száma, mely a támadás csökkentését szolgálják. Itt is különböző termékek vannak, amik kedvezően befolyásolják a dolgokat, ilyenek a különböző páncélok és láncingek.

Seregeinket egyébként nagyon egyszerűen mozgathatjuk a terepen, csak rá kell kattintanunk a seregre, és ki kell jelölnünk a Move pontot. Ezután a megjelenő kis számok tájékoztatnak minket arról, hogy meddig is tudjuk elküldeni seregeinket. A főképernyőn egyébként a jobb oldalon egy táblán láthatjuk a még rendelkezésünkre álló mozgás pontokat. A különböző tereptárgyak egyébként jelentősen befolyásolják mozgásunkat, így a hegyeken és erdőkön való átkelés bizony nagyon sok pontunkba fog kerülni, ámbár azt is érdemes figyelembe vennünk, hogy ilyenkor a seregünk láthatatlan az ellenség számára. A légi és tengeri közlekedés természetesen a leggazdaságosabb, ily módokon vigyázhatunk legjobban a mozgáspontjainkra. Egyébként a mozgáspontjainkat érdekesképpen úgy is növelhetjük, hogy játszunk, ugyanis a tapasztalat növekedtével nőni fog a rendelkezésünkre álló pontok száma.

Seregeink formációját megváltoztathatjuk avval, hogy a különböző seregeket összeolvasztjuk a **ENLIST** ponttal. Ilyenkor az új, nagyobb sereg pontjait minden bevont egység pontjai befolyásolják. Ha szét akarjuk választani őket, akkor a **DIVIDE** pontnál kell hasonlóképpen eljárnunk.

Ha ügyesek vagyunk, akkor nem harcolni tudunk az ellenséggel, hanem el is tudjuk fogni, ami egy kicsit elegánsabb dolog. A téma úgy történik, hogy legalább 2 egységünk odaáll egy ellenséges mellé. Ilyenkor az ellenséges egységet elfogottnak tekinti a gép. Ily módon egyébként zsákmányolni is tudunk dolgokat, többek között szekereket és ágyúkat.

A térképek

Különböző felbontású térképekkel találkozhatunk a játékban attól függően, hogy milyen feladatra kell alkalmaznunk. Egyébként a három játékos területei mindig eltérő színekkel vannak jelezve a térképen, sőt kis zászlócskákat is láthatunk néha. A legnagyobb léptékű térképen a teljes rendelkezésünkre álló világot láthatjuk, a kiszínezett kockák találtak már gazdára. A normál játékképernyőn a 16×16 kockás területeket olyan felbontásban láthatjuk, hogy tudunk építkezni és mindenféle más dolgot művelni. Azonban ilyenkor is lehetőségünk van a nagyobb léptékű ugrásokra, a bal oldali mini térkép segítségével. Ha egy olyan terület zászlajához érkezünk, melyen még senki nem vetette meg a lábát, akkor a megjelenő **CONQUER TERRORITY** segítségével van lehetőségünk rá, hogy birtokunkba vegyük. Ha már foglalt a terület, akkor is ily módon kell eljárnunk és máris a miénk a terület. Ha már megszereztük, akkor válasszuk ki a **COLONIZATION** pontot. Ilyenkor a seregeink letelepednek és vadul építkezni kezdenek, máris megindul a munka.

A csaták

Természetesen a sereget nem csak díszből tartjuk, hanem komoly csatákat kell megvívniuk. A közvetlen csatákban a már ismertetett pontok nagy szerepet játszanak. Előfordulhat azonban, hogy úgy ítéljük meg, vissza kéne vonulnunk. Ilyenkor a **RETREAT** ponttal meg is tehetjük ezt, ezzel kímélve embereinket. A közvetlen csaták addig folytatódnak, amíg az egyik csapat összes tagja meg nem hal. Mint már említettem, a nyilasok azok kik nagy távolságból is irtani tudják az ellenséget, így ők különösen nagy szerepet játszanak a csatákban. Vigyázzunk rájuk, mert a közelharcban nagyon gyenge eredményeket tudnak csak elérni.

A szerződések

A játékban szereplő 3 játékos közül 1 értelemszerűen mindig jobban megerősödik mint a másik kettő. A két lemaradó játékos nagyon hamar szerződést fog kötni (legalábbis ha mi is ide tartozunk akkor fel fogják nekünk ajánlani). A szerződés több részből áll. Az első rész egy katonai szerződés, mely az egymás ellen irányuló lépéseket küszöböli ki. A gazdasági részben az egymással való kereskedést rögzítették, valamint azt, hogy egymás kocsijai sértetlenül mehetnek be a másik területére. Az utolsó rész a szerződésszegésekről és a határidőkről szól. A szerződés általában 8 évszakra szól és ha valaki megszegi, akkor automatikusan felbomlik.

A felfedezésekről

Szóltam már a felfedezésekről, azonban most lássuk egy kicsit részletesebben, hogy hogyan is történik a dolog. A fejlesztésre nagyon nagy szerep vár Genesia történelmében, ugyanis csak az nyerheti meg a játékot, ki tevékenyen részt vesz a fejlesztésben. A Great Book több mint 70 felfedezhető dolgot tár elénk, és sajnos mindet fel kell fedeznünk a sikerhez. Ha több felfedezőt alkalmazunk, akkor értelemszerűen csökken a kifejlesztéshez szükséges idő. Két nagy tábláról választhatunk, ha a feltalálóra kattintunk a Workshop-ban. Az egyik tábla a konkrét dolgokat tartalmazza

(**Crafts**), míg a másik a tudományokkal foglalkozik (**Sciences**). Hamar rá fogunk döbbenni, hogy mindkét táblát használnunk kell, mert bizony nagy összefonódások vannak. A táblákon a felfedezett dolgok át vannak húzva, míg az éppen fejlesztés alatt állókról a kis izzó tudósít. A valami miatt még fel nem fedezhető dolgok szürkével vannak átsatírozva. Ilyenkor a vonalon kiírt dolgok közül legalább egy hiányzik még. Fontos, hogy jól összehangoljuk fejlesztőink munkáját, nagyon jól lehet érvényesíteni a csapatmunkát az egyes felfedezők között. Lássunk most néhány nagyon hasznos felfedezést, melyre bizonyosan szükségünk lesz:

- **Microscope és test tube** - a járványok leküzdése érdekében nem árt ha hamar rendelkezünk mindkettővel, így már tudunk vakcinát előállítani.

- **Telescope és Compas** - a tengeri és légi közlekedés elengedhetetlen felszerelése mindkettő, de persze a teleszkóp a kémkedésben is segítségünkre lehet.

- **Metals** - a fémek és ötvözetek előállítása nagyon fontos a különböző termékek szempontjából.

- **Fertilisers és lightning rod** - a trágyázás a földek termelékenységét, míg a villámhárító házainkat védi meg főleg a zivataros nyári időszakban.

- **Bomb** - nagyon hasznos eszköz az ellenséges védőművek lerombolásához.

- **Sling, Arc és Crossbow** - a hurok, a körív és a puska mind hosszú távú fegyvereink kifejlesztését szolgálják.

- **Blade, Sword, Rapier és Broadsword** - a különböző fegyverek mind-mind szükségeltetnek a sikeres játékhoz.

- **Strap** - muszáj a szíjakat kifejlesztenünk a lovagláshoz.

Van néhány nagyon érdekes eszköz Genesia-ban melyekről már szóltunk néhány szót, azonban itt az ideje, hogy megnézzük őket közelebbről. Az első ilyen a Wagon, mely nagyszerűen alkalmas terményeink egyik helyről a másikra való hurcolására. A Wagon-nal egy Barrack mellé kell állnunk és ilyenkor a Barrack-ba belépve máris ott látjuk a Wagont. A következő ilyen dolog az ágyú. Használata igen egyszerű, mindenki hamar rá fog jönni de vigyázzunk arra, hogy akció pontjainkat csökkenti egy ágyú használata. A tengerek bejárására a hajó a legalkalmasabb eszköz, így mi is ezt használhatjuk. Ágyúkat is telepíthetünk hajóinkra, így a partközeli településeket és az ellenséges hajókat tudjuk egy kicsit megszorongatni. Csapatokat is szállíthatunk a hajókkal (**EMBARK**), így egy kicsit egyszerűbb és gyorsabb a mozgatás. A csúcsfegyvert Genesia-ban a Ballon képviseli. Bombázásra használhatjuk ha kifejlesztettük ezt az eszközt.

A gyémántokról

Mint már említettem, 7 gyémántot kell megszereznünk a játék folyamán. A gyémantokat csak seregeink találhatják meg, egy kis segítséget is kapunk, ugyanis ha közel járunk a gyémántokhoz, akkor erről értesít is minket a program. A kocsmákban kapott információkat le tudjuk ellenőrizni egy bizonyos fokig úgy, hogy más területeken is megkérdezzük az utazókat. Ha egyeznek a válaszok, akkor nagy biztonsággal igazat mondanak. A gyémántokat templomokban szokás őrizni. Ha több területen van templomunk, akkor a program elénk tárja a választás lehetőségét, hogy melyikben óhajtjuk elhelyezni a megszerzett gyémántot. Lehetőleg ilyenkor az ellenségeinktől távolabbit válasszuk.

A főképernyő

Nagyon egyszerűen ki lehet igazodni a főképernyőn, de azért a gyengébbek kedvéért nézzük sorban a látnivalókat. A bal oldalon láthatjuk a mini térképet, szerepéről már volt szó. Alatta a homokóra látszik, mely a rendelkezésünkre álló időt mutatja. Ha a tetejére kattintunk, akkor átadjuk a kezdeményezést a következő játékosnak. Ezután balról jobbra a következő kis ikonokat láthatjuk:

Disk - a szokásos lemezműveletek,
World - nagy léptékű térkép,
Statistics - a már ismertetett grafikonok,
Contruction - a felépíthető építmények listája,
Destruction - lerombolhatunk vele bármit.

Az aréna jobb oldalán is találhatunk ikonokat, melyek lentről felfelé a következőket mutatják meg:

Combat - bármilyen harc,
Armies - seregeink,
Wagon - szekereink,
Canon - ágyúink,
Boat - hajóink,
Balloon - léghajóink.

A PC verzióban találhatunk itt még három kis jelzést, mellyel 3 különböző ponton tehetünk ki jelzéseket a térképre, és később ide ugorhatunk egy kattintással. A nagy táblán (mely általában üres), az akció pontjaink számát láthatjuk ha éppen mozgatunk valakit.

Utoljára következzen néhány tipp a kezdéshez, remélem ezek az általános érvényű tanácsok is segítséget nyújtanak. Egy kezdetleges forgatókönyvként is felfoghatjuk a felsoroltakat.

- Építsünk egy raktárt a termelődő dolgoknak.
- Biztosítsuk a kellő vízellátást.
- Állítsunk be egy legalább 6-os morállal rendelkező embert farmernak.
- Építsünk egy bányát, mely a szükséges alapanyagokat biztosítja a további építkezésekhez. Kezdjünk el fát kitermelni, majd a kellő mennyiség után nevezzük ki a manust ácsnak.
- Ha lehetséges akkor építsünk egy barrack-ot, hogy hamar elejét tudjuk venni a bajnak.

Remélem mindenki megkedveli majd ezt a nagyszerű játékot, az Amiga és a PC tulajdonosok sok időt töltenek majd Genesia földjén.

Bear™

A CD-ROM-ok elterjedésével divatos lett a régi, de sikeres anyagok kiadása CD-ROM-os verzióként. Néha ez sikeres, néha nem. A CD-ROM eleve feltételezi, hogy a rákerülő program (az elég nagy tárolási kapacitás miatt) grafikailag és zeneileg is ki lesz bővítve. Néhány komoly cég pl. a Sierra, a LucasArts... ezt valójában ki is használja. Mindkét cég összes kiadott programja "FULL SPEECH"-es, vagyis a játék összes szereplője végig beszél. Van amikor ezt még úgy tetézik, hogy a háttérzenét nem a gép adja, hanem a CD-re külön audioként lett felírva, és így pl. a MÁV Szimpatikusok hallhatók a háttérben, stúdió minőségben. Akinek még van egy kis sütnivalója, az ha a grafikát nem is bővíti ki, de bővíti átvezető animációkkal a programot (ha van rá hely).

Nos így nézne ki egy ideális PC CD-ROM-os játék. Sajnos ez sokszor nem így történik. Nos itt van ez a Syndicate, ami egy nagyon sikeres kis program volt anno. Itt a CD-s verzió. A fentiek közül vajon mit alakítottak a fiúk (kérdeztem magamtól), hisz a Bullfrogtól elvárhatja az ember, hogy valami cool dolgot alakítson. Hát a következőket: S E M M I T!!! Egyszerűen feltették az alapjátékot, az American Revolt-ot, ill. e kettőnek a Soundblaster 16-on futó verzióját (az alap ugyanis csak Soundblasteren fut). ENNYI. Úgy gondolták, hogy ez elég egy jó CD-s játékhoz. Pedig nagyon nem. No mindegy. Az alap Syndicate-et mindenki ismeri, ezért csak az American Revoltról írok néhány szót.

A játékhoz 386-os CPU, 4 MB RAM, 550 kB base memory, 2.1-es vagy újabb CD-ROM driver, mouse szükséges. Ha Network-ön keresztül akarjuk játszani (Multiplayer mód), akkor QEMM vagy MS-DOS 6.0 is. A winchesteren minimális helyet foglal el.

A Bullfrogos srácok nem viccelnek. Úgy gondolták, hogy a Syndicate sikere után mindenképpen ki kell adni egy Data Disket, de az ne legyen olyan könnyű, mint az alap (az tényleg könnyű volt). Az American Revolt viszont iszonyatosan nehéz lett. Ehhez a Syndicate-et hobbi szinten űzők tudása csak a sorozatos kudarcokra elég. Ahhoz, hogy sikeresek legyünk benne, főállásban kell vele foglalkozni. A 21 új küldetés hosszú időre le fogja kötni a fanatikusokat, a hobbijátékosokat pedig kb. 20 perc után a sírba kergeti. Elvették az összes fegyverünket, csak egy Mini Gunt hagytak meg és 250.000 creditet. Az ellenség alapban rendelkezik minden fegyverrel (igaz mi is kettő kivételével (mondjuk ez a kettő a legfontosabb)), és nem rest használni azokat.

Mint ismeretes, isten nem bottal ver, hanem légi támogatással. Ez az egyik újítás. Légi támogatást lehet kérni. Jó dolog..., akkor nem, ha az ellenség kéri, ugyanis rövid időn belül színes folt lesz minden ügynökünk az éjszaka sivárságában. Az ellenség pedig nem rest kihasználni a Napalmok adta kellemes szórakozást. Ők élvezik. Mi csak azután élvezhetjük, miután kifejlesztettük (tegyük meg sürgősen), igaz nem olcsó mulatság. Minden egyes bevetés 50.000 creditbe kerül, ennek ellenére megéri, mert egy eléggé hathatós (sőt nyolchatós) formája az ellenség hidegre tételének.

A másik újítás a Clone Shield. Ennek a használatával teljesen olyanok leszünk, mint a hétköznapi emberkék a városban. Mivel az ellenség ügynökei nem ismernek fel, a legkellemesebb meglepetéseket tudjuk nekik okozni. Ennek egyetlen egy baja van. Csak Multiplayer módban működik(!!!), a számítógép által irányított ügynökök felismernek.

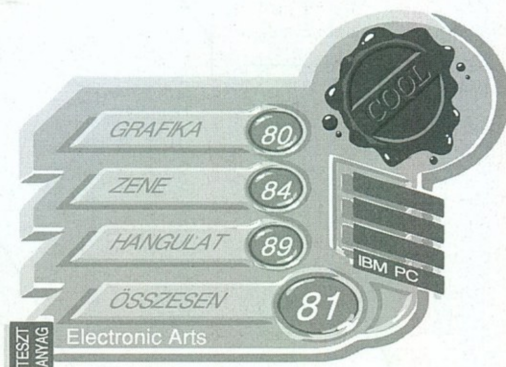
A harmadik újítás a Multiplayer mód (csak hálózaton keresztül), melyben a velünk együtt játszók irányítják az ellenség ügynökeit. Jó móka. Főleg az, amikor mi is használjuk a Clone Shieldet, az ellenségeink is. Senki sem ismer fel senkit. Ilyenkor egyetlen megoldás van: kinyírni mindenkit, aki a környéken található. Látványnak nem rossz. Főleg, ha Gauss Gun-nal lövünk a tömegbe.

A Revoltot három helyszínről kezdhetjük. Alaszkából, Kolumbiából és a Bermuda Háromszögből. Mindhárom elég nehéz. Jó tanács: ne kezdjük a Bermuda Háromszögnél, mert oda mindegyik ügynökünknek legalább 5-5 Gauss Gun kellene. Kezdjük a Kolumbiai küldetéssel, oda elég egy rakás Mini Gun is.

Nos ennyit a CD-s verzióról. Én nagyot csalódtam benne, mint CD-s játék. Igaz, aki inkább a CD-ket gyűjti, mint a 3 1/2-es lemezeket, annak O.K.

Jó szórakázást!

Mr.T.



SYNDICATE CD EDITION

BENEATH A STEEL SKY

Elfogták. Alig tartott pár percig az egész. A tér közepére szálltak le, kirángatták az ágyából, megragadták, és betuszkolták a helikopterükbe. Nem szóltak egy szót se, de Foster tudta, hogy rá vadásztak. Az a céltudatosság, ahogy betörtek hozzá, nem hagyott kétségeket benne. Fogalma sem volt róla, hogy kinek állhat útjában, de abban biztos volt, hogy valaki nagyon szeretne "elbeszélgetni" vele.

Aztán meg jött az a borzasztó zuhanás. Valami zavaró hatásról beszélt a pilóta, de többre nem emlékezett. Mintha valaki nem akarta volna, hogy épségben megérkezzenek... Szerencséje volt, pár karcolással megúszta az egészet. Ahogy kikászálódott a roncsok közül, egyetlen gondolat zakatolt csak az agyában. Menekülni! Menekülni valaki vagy valami elől amit nem is ismer. A tény, hogy az őrök utánalőttek, csak megerősítették tette helyességében. Sikerült elbújnia egy lépcső tetején, de tudta, hogy nem maradhat így sokáig, mert előbb utóbb rátalálnának, és akkor már nem lesz több lehetősége a szabadulásra.

Nagyon okosnak kell lennie, ha túl akar járni az egész biztonsági rendszerükön. Hallott egy beszélgetést, szabotőrnek nevezték. Liftek leállítva, kijáratok lezárva, csak idő kérdése, hogy elkapják. Egy Reich nevezetű tiszt személyesen vadászik rá. "Nos Mr. Reich, nem tudom kicsoda Ön, de nem lesz könnyű dolga!" - gondolta magában, és mindenre el volt szánva. Tudta, hogy egy olyan játékot kell játszania, aminek nem ő alkotta a szabályait...

Összegezve az elmondottakat, barátunknak fogalma sincs, hogy mi történik vele, ki és miért hozta, azaz hozatta ebbe a "felfelé növekvő" városba, és hogy egyáltalán mit akarnak tőle. Egyvalamit tud, és ez az, hogy nem szívesen kerülne újra elrablói kezébe. Egyszóval valahogy el kéne tűnnie innen, és az se lenne egy utolsó dolog, ha netalántán néhány dolgot megtudhatna elrablása körülményeiről.

Lent a lépcső alján egy őr várakozik, arra tehát nem szabad az út. Valami mást kell kitalálni! A baloldali falon lévő vasrúd (rung) segítségével feszítsük fel az ajtót (metal bar on door), és egy lendülettel akár át is mehetünk rajta. Sajnos ez a manőver túl nagy zajjal járt, úgyhogy az őr máris elindult fölfelé. Na de sebaj, hiszen lépéselőnyünk van. Azaz mégsem. Nem jutottunk ugyanis sehová, csak egy kis kiugró párkányra a felhőkarcoló oldalán.

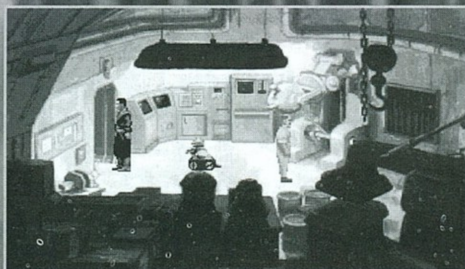
Előttünk semmi, felettünk semmi, alattunk a feneketlen mélység, na és persze mögöttünk az őr. Remek. Túl sok választásunk nincs, elbújunk hát az ajtó mögé, bízva abban, hogy az őrnek 2 bites az agya, és azt fogja hinni, nem bírtuk a feszültséget és az alattunk tátongó mélységbe vetettük magunkat. Szerencsénk volt, az őr megette a trükköt és büszkén elvonult jelentést tenni. Szabad az út lefelé!

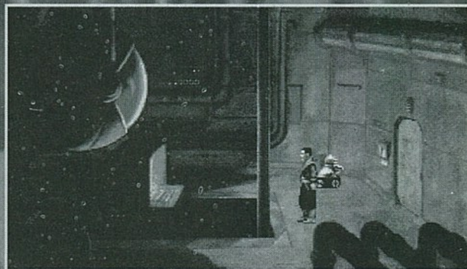
A lépcsős szobától jobbra a szemetet (junk) áttúrva egy működőképes, de személyiségkártya nélküli robotot találunk (robot shell). Ez azonban nem lehet probléma, nálunk van ugyanis kedvenc házirobotunk -Joey- kártyája. Nem kell mást tenni, mint belehelyezni a robotba (circuit board on robot shell), és Joey máris magához tér. Igaz, némileg nehezményezi, hogy csak egy porszívórobot-testet találtunk neki, de ez legyen a legnagyobb problémánk. (Nem ez lesz!)

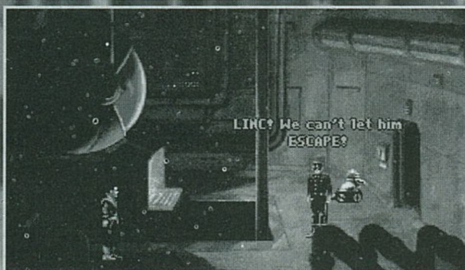
Továbbhaladva kelet felé találkozhatunk az első bennszülöttel, aki ugyan kezdetben nagyon harcias, de egy halandzsával (rutin vizsgálat stb.) hamar leszerelhetjük. Hobbins-nak hívják, s elbeszélgetve vele megtudhatjuk, hogy a város újrafeldolgozó üzemében vagyunk, a vezetőt valami Lamb-nek hívják, és hogyha ki akarunk jutni a városból, akkor előbb le kell jutnunk a földszintre. Ezt liftekkel tehetjük meg, de sajnos azok most nem működnek, mert valami gonosztevőt üldöznek. Van ebben a szobában egy szekrény is (cupboard), amit ugyan ki tudunk nyitni, de Hobbins nem engedi, hogy bármit is felvegyünk belőle. Valahogy el kéne őt távolítanunk.

Visszatérve az előző szobába, ha ráállunk a robotok számára kialakított teherliftre, megszólal a riasztó, és Hobbins mérgesen fújtatva jön, hogy kikapcsolja azt. Bennünket jól letol, de ez ne zavarjon egy cseppet se, mivel itt a kínálkozó alkalom a szekrénye kirámolására. Máris magunkhoz tudjuk venni a tapasztalt kalandozó számára oly értékes szerszámot, a csavarkulcsot (spanner), és egy szendvicset. Utána mintha mi sem történt volna, kérdezzük meg Hobbinstól, hogy vajon miért is nem működik a szállítórobot? A választ felhasználva Joey egy mozdulattal beindítja a hibásnak vélt szerkezetet (Can't you start...), és ezáltal megnyílik előttünk az út lefelé, a teherliftaknán keresztül. Egy alkalmas pillanatot kihasználva leereszkedhetünk, és máris a központi olvasztókemencénél találjuk









magunkat.
Pár pillanat múlva Joey eddig ismeretlen képességét fitogtatva lelebeg(!!!) hozzánk, s rövidesen kérésünkre (Can you open...) már az ajtó zárját babrálja. Rövidesen az ajtó felpattan, mehetünk. Azaz csak mehetnénk, mivel a túloldalról Reich masírozik be a szobába. Overman-nek szólít, amit hősünk nem igazán ért, mivel az ő neve Foster, akadékoskodása miatt azonban Reich úgy látszik elvesztette türelmét, mivel fegyvert ránt, és láthatólag eltökélt szándéka, hogy lelő bennünket.
Ekkor azonban váratlan dolog történik, az egyik kamera mellől sugárnyaláb vágódik Reich testébe, aki erre megtántorodik, és így szól: "LINC! Nem engedhetjük, hogy megszökjön!" A második sugár már halálos... Valaki vagy valami megmentette az életünket... Mindenesetre van két nyom. Az egyik- Overman. Ezzel nem tudunk mit kezdeni. Biztosan összetévesztenek valakivel. A másik- LINC. Ezt Hobbins is említette már. Valamilyen tanácsadó computernek a neve LINC... A tetemet átvizsgálva egy azonosítókártyát (ID Card) valamint egy napszemüveget találhatunk, és már mehetünk is.

Kiérve az utcára, rengeteg mozgási lehetőségünk adódik. Itt található például a helyi csőgyár, az Elektromos Művek, a Rendőrség Kerületi Főkapitánysága, és nem utolsósorban egy lift, ami a szabadságot jelentő földszintre vinne, ha működne. De persze nem működik.

Első utunk a csőgyárba visz, ahol a bájos, gombokat nyomkodó hölggyel elbeszélgetve nem tudunk meg ugyan semmi újat (csak azt, hogy Anitának hívják), de általa megismerkedhetünk a rendkívül "vonzó" külsejű és modorú Lamb úrral, aki a hatalmat képviseli a gyárban. Újdonsült barátnőnket rögtön más munkára küldi el, mihelyt meglátja, hogy velünk beszélget, csírájában fojtva el egy amúgy szépreményűnek induló kapcsolatot! (Na megállj te gaz, ezért még számolunk!)
Jobbra továbbhaladva egy mechanikus szerkezet kelti fel érdeklődésünket. Fogaskerekek. Mi pedig szabotőrök vagyunk, vagy mi. Legalábbis azt mondják rólunk. Hát akkor viselkedjünk annak megfelelően (spanner on cogs). A futószalag megállt, a felügyelő pedig jó szakemberként úgy tesz mintha nem venné észre, ezzel remélve a termelés leállásáért járó büntetés elkerülését. Azért a szerszámunkat ne hagyjuk a rendszerben, mivel még szükségünk lehet rá.

Az előző szobában a hegesztőrobot is befejezte tevékenységét (új csövek hiányában), így rögtön felmerül a gondolat, hogy Joey mit szólna egy új testhez. Örülne neki. Lazítsuk meg a csavarokat a roboton (spanner on robot), majd miután barátunkkal is megbeszéltük a dolgot (do you want a...), el is végezhetjük az átültetést. (Egyik talpról a másikra).

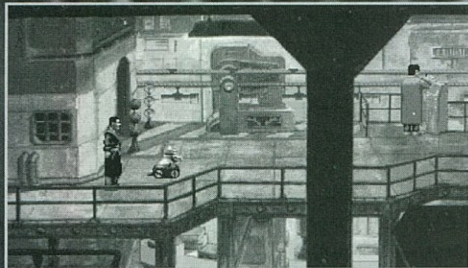
Ahol tönkretettük a fogaskerekeket, van egy raktárhelységbe vezető ajtó is, amin azonban csak robotok haladhatnak át, mivel egy szenzor mindig jelez a helységben tartózkodó technikusnak. Az ablakon benézve nagyon izgalmas dolgokat láthatunk a polcokon, úgyhogy valahogy be kéne jutni, de hogyan. Kérjük meg Joey-t, hogy ugyan nézzen már szét odabent (I want you to check...), mit lehet kezdeni azokkal a szenzorokkal, hogy ne csipogjanak. Joey bemegy, majd rövidesen kijön, és büszkén közli, hogyha akarjuk, szét tudja hegeszteni a szenzorok irányítórendszerét. Naná, hogy akarjuk (Go and disable...). Áldás ez az új robottest...
Miután megtörtént a "műtéti beavatkozás", akár be is mehetünk, hogy saját szemünkkel győződjünk meg róla, mit is nyertünk ezzel. Micsoda kincsek... egy KULCS... Egy igazi kalandjátékosnak megdobban a szíve egy kulcs láttán (ennél csak a láda jobb). Emeljük fel a platót (gangway), hogy hozzáférhessünk, és vegyük fel a tisztítószerrel együtt. Mielőtt kimennénk, a padlón felfedezhetünk egy apró, gyurmaszerű valamit (putty), ezt is vegyük fel. Győztes hadvezérként távozhatunk a szobából, de sajnos rövidesen kellemetlen meglepetésben lesz részünk, a technikus ugyanis be még beengedett, ki azonban már nem fog anélkül, hogy átvizsgálná kabátunkat.

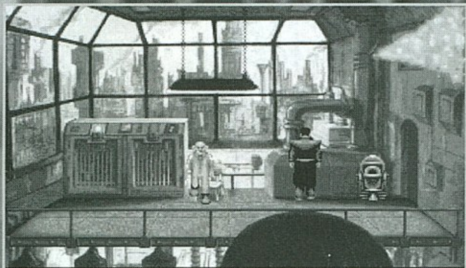
Rövidesen előkerülnek a bűnjelek is. A kulcs...visszavette, mondván, hogy az övé (jajj). A szendvics...ezt gyorsan elfogyasztja ebédre. A tisztítószer...ez is az övé. Mi lesz most? Kifosztottak. Még szerencse, hogy a gyurmát nem vette észre. De vajon mi lehet az? Joey-tól megtudhatjuk, hogy nem más, mint egy kis plasztik. Remek. Felpezseg bennünk a "szabotőr vér", mint a régi szép időkben... Valamit most fel fogunk robbantani! Tök jó! De mit? Az erőmű! Ez az!

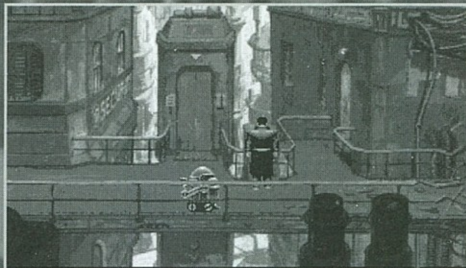
Mielőtt azonban odamennénk, kérjük meg Joey-t, hogy hegessze szét a felvonó közelében lévő kábelt, majd egy útszéli terminálon keresztül csatlakozzunk rá a város számítógépes hálózatára (ID card on terminal). Itt csemegézhetünk a hirdetések és újdonságok között, de ennek a csatlakozásnak az oka elsősorban az ismerkedés a rendszerrel, mivel később még szükségünk lehet rá. Érdemes felfigyelni a Hobart névre, mely olyan gyakran és olyan összefüggésekben merül föl a hírekben, mintha a város közellensége lenne. Emellett az egyetlen érdekesség jelenleg, hogy a négyes pont által kínált menübe (security services) a gép nem enged be, mivel a retinavizsgálaton nem tudunk átjutni.

Na majd teszünk róla, hogy ne így legyen. Ezután már meglátogathatjuk a helyi Elektromos Művek biztonsági őrét (az utca bal szélén), aki mint a munkaverseny hőse végzi feladatát (azaz alszik). Két szunyókálás közben elbeszélgethetünk vele (neki is nagyon szép csavarkulcsa van), de azon kívül, hogy szerinte a szabotőr egy Hobbart nevezetű figura bandájának a tagja, nem sok újat tudunk meg tőle. Ez már magában is elég érdekes, mert ugyebár a szabotőrök mi vagyunk, arról viszont, hogy ki is az a Hobbart, fogalmunk sincs. Sebaj, nem ez az első dolog amit nem értünk.

A jobb oldali kazánszerű valamin van két gomb, a két gombon pedig egy-egy csavarokkal rögzített fedőlap. Távolítsuk el a fedőlapot a csavarkulcs segítségével (spanner on button), majd kérjük meg Jo-







ey-t, hogy nyomja meg az egyik gombot (Try to press...), mi meg nyomjuk meg a másikat. Éktelen sípolás az eredmény, ismét sikerült valamit elrontanunk. Alvó barátunk is magához tér, és szalad, hogy segítséget hívjon.

Egyedül maradtunk. A baloldali irányítópulton van egy villanykörte (light bulb), amit jó lenne megszerezni, de előbb kapcsoljuk ki az áramot a rendszerből (switch). Az üres foglalatba helyezzük be a plasztikot (putty on light socket), és... (na mi következik most???) kapcsoljuk be az áramot (switch). Bummm. A kapcsolószekrény ajtaja feltárult, már csak a nagy karokat kell ellenkező irányba állítani, és a lift újra működik. Az ID kártya (és természetesen a lift) segítségével (ID Card on slot) máris egy szinttel lejjebb kerülhetünk.

Egy sokkal inkább város benyomását keltő helyre jutottunk. Jobbra egy utazási iroda és egy biztosítótársaság, balra pedig egy magánsebész klinikája, valamint a lefelé közlekedő lift található (ami persze Reich kártyájával nem működik). Mielőtt azonban bármit tennénk, vegyük föl a fönről lehullott kábelt (cable).

Ha a lift melletti ajtón átmegyünk, egy kellemes "zöldövezeti lakónegyedben" találjuk magunkat, itt lakik (azaz csak lakott) a biztonsági őr és a csőgyár igazgatója, Lamb. Reich-hez a kártyáját felhasználva könnyen bejuthatunk (ID card on slot), s kicsit átforgatva az ágyneműt (pillow), egy képes magazinra bukkanhatunk (magazine). Az utazási irodában egy suhanc ül a pult mögött, beszélgessünk el vele, s mivel a Guru-t már kiolvasta, a magazinunkért cserébe egy jegyet kaphatunk tőle az egyik túrájukra (magazine on man, ticket). Ennek hősünk nagyon örül, mivel ismer valakit, akit szívesen elküldene "melegebb égtájakra".

Igen, Lamb-ről van szó, aki kapva kap ajánlatunkon (ticket on Lamb), s cserébe gálánsan fölajánlja, hogy körbevezet minket a gyárában. Nem érdemes sokáig váratni, menjünk vissza a csőgyárba (When do I get...), ahol Lamb óriási szaktudásáról tesz tanúbizonyságot (halványlila dunsztja sincs róla, hogy mi micsoda),



majd rövidesen átad bennünket egy technikusnak, mondván, hogy neki erre nincs ideje.

Szabadon mozoghatunk tehát a gyárban, pontosabban bemehetünk a reaktorhoz is (jobbra), ahová eddig nem engedtek be, mert nem volt védőöltözetünk. Igaz ugyan, hogy az most sincs, de mivel Lamb "barátai" vagyunk, saját felelősségre oda megyünk ahová akarunk. A reaktor közelében egy irányítópultnál ismét találkozhatunk Anitával, s mostani beszélgetésünkből már sok mindent megtudhatunk.

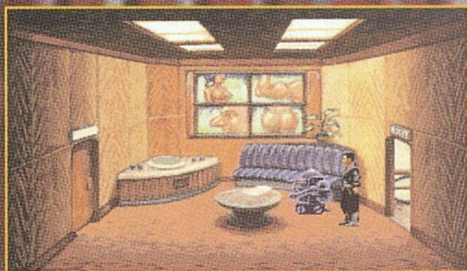
Kiderül, hogy a Városi Tanács kezdeményezésére LINC-et, az intelligens számítógépet bevonták a város vezetésébe, s azóta egyre rosszabbra fordul minden. LINC különböző kategóriákat vezetett be a polgárok osztályozására, s Anita "D" osztályú, ami nullával egyenlőt jelent, feláldozható, semmi mozgási szabadsága sincs a városban. Reich kártyája 4. osztályú, de ahhoz, hogy a legalsó szintre juthassunk, legalább 8-as, de inkább 9-es kategóriájú kártyával kell rendelkeznünk.
Létezik egy úgynevezett LINC-SPACE (a cyberspace helyi megfelelője), ebbe próbált Anita behatolni, ezért kapta a "D" kategóriáját. Ahhoz, hogy mi is hasonlókra vetemedhessünk, szükségünk lesz egy SCHRIEBMANN portra, amit egy sebésznek kell a fejünkbe ültetnie. Felajánlja továbbá, hogy ha akarjuk, meg tudja úgy berhelni a kártyánkat, hogy a terminál retinavizsgálatán át tudjunk jutni. Ez nagyon kedves tőle (ID card on Anita). Egy randevút is megbeszélhetünk vele, de hogy mi lesz belőle, azt ki tudja...

Az első terminálnál kipróbálhatjuk kártyánkat, tényleg működik. A "security services" menüpont alatt lehetőségünk nyílik két, egyenlőre kódolt üzenet elolvasására, vagy Lamb LINC státusának módosítására. Ne hagyjuk ki a nagy lehetőséget a visszavágásra, kapjon csak egy jó nagy D-t, és ha már úgy is ott vagyunk, a bankszámláját is fagyasszuk be. Ezután sajnos képtelen lesz a szintek között közlekedni, ezért nem árt, ha mindezt akkor tesszük, ha a gyárban tartózkodik.

Miután ő is rádöbben minderre, felajánlhatjuk neki, hogy hajlandóak vagyunk megetetni a lakásában maradt cicáját. Boldogan belemegy, mi pedig vigyorogva távozhatunk a gyárszintről, hogy meglátogassuk Lamb lakását. Gond nélkül bejuthatunk hozzá Reich kártyájával, s habár tényleg van a lakásban egy macska (akár meg is etethetjük), minket csak a polcon lévő videokazetta érdekel. Miután felvettük, mehetünk a sebészklinikára a portunkért.

A bejutáshoz Joey segítségét vesszük igénybe, aki miután nem tud mást kitalálni, azt vágja a holografikus titkárnő szemébe, hogy Overman küldött bennünket. Csodák csodájára az ajtó feltárult. Vajon ki lehet ez az Overman??? A doktort Burke-nek hívják, és éppen edzést folytat egy szerencsétlen önkéntesen. Mivel pénzünk nincs, kénytelenek vagyunk egyik vesénket vagy fél tüdőnket feláldozni a Schriebmann-portért cserébe, de sajnos túlságosan jó állapotban vannak, így a doktor nem tudja használni őket. (???)
Hát ez nehezebb mint gondoltuk. Menjünk ki a szobából, s ekkor belehasít hősünkbe a megoldás szikrája. Vissza a doktorhoz, és mire újra átgondolhatnánk tettünket, már fel is ajánlottuk legnemesebb szervünk két nélkülözhetetlen alkatrészét a portért cserébe. Még szerencse, hogy csak halálunk után fogják kivenni őket! A "fájdalommentes" beültetés után köszönjük meg a doki hozzánk való jóságát (na és persze a portot), és említsük meg neki, hogy a legalsó szintre igyekszünk. "Akkor előbb kössön biztosítást Willynél. Mondja meg neki, hogy én küldtem Önt hozzá!" válaszolja erre, mi pedig látogassuk meg az "Anchor" Biztosítótársaságot.

A tulajdonossal beszélgetésbe elegyedve előbb utóbb megkérdezi, hogy ki küldött bennünket. Ha Burke-re hivatkozunk, fe-









láll, és elhagyja a szobát, hogy megbeszélje az ügyünket telefonon valakivel, mi pedig kihasználva, hogy senki sem lát, kérjük meg Joey-t, hogy hegessze le a horgonyt a szobor kezéből. Ha elég gyorsak voltunk, a horgony leesik a földre, szabad prédává válva (anchor). Miután felvettük, rögtön kössük össze a kábellal (anchor on cable), és térjünk vissza arra a párkányra, ahol a kezdetek kezdetén leráztuk az őrt.

Ha jobban megnézzük a szemközti falat, észrevehetjük, hogy a rendőrségi emblémába be tudnánk akasztani a kampónkat (grappling hook on sign). Hősünk nagy lendületet vesz, és berepül a biztonsági erők főhadiszállásának öltözőjébe. Szerencsére senki sem vette észre manőverünket, így továbbhaladhatunk az irányító központba. Itt se tűnik fel senkinek a jelenlétünk, nekünk viszont azonnal feltűnik az a kis kabin, amin keresztül minden bizonnyal a LINC-SPACE-be kerülhetünk. Így is van, mindössze egy ID kártyát kell a rendszerbe bedugni (ID card on slot), majd beülni a fülkébe, és már be is dokkoltunk.

Hogy pontosan mi is az a cyberspace, arra most nem akarok nagyon kitérni, az egyszerűség kedvéért próbáljuk meg úgy elképzelni a dolgot, mintha a számítógép "memóriájában" sétálgatnánk. Tudom, ez így elég vadul hangzik, de lényegében erről van szó. Minden tárgy, amit felveszünk, vagy piszkálunk, egy programnak vagy file-nak felel meg. Tulajdonképpen a rendelkezésre álló tárgyaink is különböző utility programok, vagy adatfile-ok. Az egész olyan, mintha egy különleges "mikroszkóppal" betekinthetnénk számítógépünk lelkivilágába.

E kis kitérő után térjünk vissza hősünkhöz, aki most végre ott áll LINC belsejében. Vegyük fel az orrunk előtt lévő golyót, ami nem más mint egy összetömörített program. Az egy szobával jobbra lévő koffer tulajdonképpen egy directory-nak felel meg, amit az "open" paranccsal tudunk kinyitni. Tartalma egy "kicsomagoló-program" és egy "kódfejtő-program". Az előbbi segítségével ki tudjuk csomagolni az első szobában felvett összetömörített programot (lesz belőle két password-fejtő program", míg az utóbbival az eddig olvashatatlan két dokumentumot tehetjük olvashatóvá.

Továbbhaladva a következő szobába (jobbra) egy labirintusszerű valamibe jutunk, amin a két password-fejtő program segítségével tudunk átverekedni. Az eredmény két tárgy, az egyik egy újabb dokument (amit rögtön dekódolhatunk is), a másik pedig egy rendkívül hasznos programocska, aminek majd később vesszük hasznát. Vegyük fel ismét password-fejtő programjainkat, és lépjünk ki a rendszerből (disconnect).

Szerencsére közvetlen közelünkben van egy terminál, amin rögtön meg is nézhetjük ténykedésünk eredményét. Mindenek előtt a státusunkat sikerült egy kicsit átállítani, azaz mindenhová bemehetünk. Ez azért már valami. A három dokumentum egyike egy jelentés Lamb státusváltozásáról, a második felhatalmazás Reich-nek vizsgálat folytatására, a harmadik viszont érdekes adalékokat tartalmaz történetünkhöz.

Megtudhatjuk belőle, hogy Hobart rokona Maria Pierro elszökött pár hónapos kisfiával a városból, de menekülés közben megsemmisítették a hajóját. A kisbaba teteme nem került elő, ezért feltételezhető, hogy túlélte a balesetet. LINC mindenkit utasított, hogy Overmant (azaz az akkori kisbabát) minden áron vissza kell hozni a városba. Feltételezhetően jelenleg a Foster nevet használja... Tehát hősünk neve valójában Overman. De mi lehet az apjával? És LINC miért akarta őt visszahozni a városba? Újra csak kérdések.

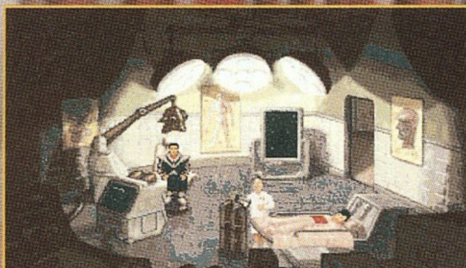
Mindazonáltal egy kicsit már tisztult a kép. Az új státusunkkal gond nélkül használhatjuk bármelyik liftet (így a szobában lévőt is), s pillanatok alatt lent vagyunk a legalsó szinten. Néhány másodperc múlva Joey is becsapódik a földbe, szegény elfelejtette, hogy új formájában nem tud repülni. Hősünk kiveszi a roncsból a személyiségkártyát, keresnünk kell tehát másik testet barátunknak. Ez a vidék kb. a Rózsadombnak felelhetne meg a város normái szerint, habár még így is elég szegényes.

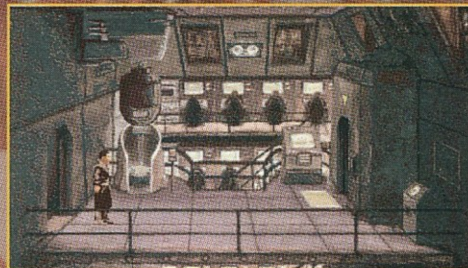
A középen elterülő tavat körbejárva egy St.James nevezetű klubot találhatunk egy ajtónállóval, aki persze nem enged be minket, mivel nem vagyunk tagok. Ahhoz, hogy tagok lehessünk, meg kell szereznünk egy prominens személyiség támogatását. Ilyen személy például Mrs. Piermont (a kutyáját sétáltató enyhén molett, ámde rendkívül gazdag hölgy). Beszélgetésünk során legyünk hozzá nagyon őszinték, s így hamarosan kiderül, hogy ő az első ember aki hallott valamit Overmanről. Nemcsak hallott, hanem személyesen ismerte is, mivel a férje kollégája volt. Anyánkkal pedig egyenesen jó barátságban volt, s miután sikerül vele elhitetnünk, hogy nem haltunk meg az ominózus -szerinte baleset, szerintünk merénylet- során, hajlandó szponzorálni bennünket a klubba való bejutás érdekében. Csak meg kell látogatnunk otthon, hogy a managerével megbeszélhesse telefonon a dolgot.

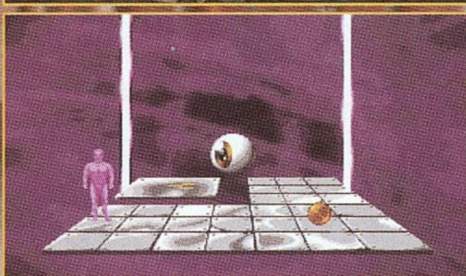
Lakásának (egészen jobbra) kaputelefonjába egyszerűen csak mondjuk be nevünket, és máris bejutottunk hozzá. Bent egy újabb beszélgetést kezdeményezve kiderül, hogy hősünk apja Mrs.Piermont férjének közvetlen munkatársa volt, együtt fejlesztették LINC-et. Mr. Piermont halála után aztán ő lett az egyedüli felelős a projectért, de ezidőtájt nagyon megváltozott. Minden idejét LINC-el töltötte, nagyon megromlott a kapcsolata a feleségével, mígnem aztán Maria gyermekükkel együtt megpróbált kiszökni a városból, vissza Hobarthoz, aki valamilyen fokon rokona volt. A többit aztán már tudjuk...

Miután Mrs.Piermont elkezd telefonálni, helyezzük be a kazettát a videóba (video cassette on vcr), ami erre rögtön elindul. Lamb macskájáról készült rövidfilmet (etetés hiányában azóta valószínűleg már csak dokumentumfilmet) nézhetünk meg, ami leginkább a szobában tartózkodó ku-









tya érdeklődését köti le, olyannyira, hogy fel se tűnik neki, ha egy kis kutyaropit kiveszünk a tálcájából (dog biscuits). Mint aki jól végezte a dolgát távozhatunk, nincs több dolgunk itt.

Ugorjunk be a klubunkba, ahol is egy kellemes zenekar játszik, a "klubvezető" pedig rendkívül elmélyülten kártyázik. A terem legvégében van a borospincébe vezető ajtó, de ezen csak a tulajdonos ujjlenyomataival lehet átjutni. Senkitől sem tudunk meg semmi érdekeset, így egyenlőre nem érdemes túl sokat időzni itt. Miután visszatértünk az utcára, felmerülhet a gondolat, hogy a tó déli oldalán lévő lezárt ajtón kéne bejutnunk. Foster (bocsánat, Overman) elgondolkodik a néhai James Bond trükkjein, majd vigyorgó képpel előhúzza zsebéből az ID kártyát és egy perc múlva az ajtó nyitva áll (ID card on lock).

Bent egy drótvágó ollón kívül nincs semmi érdekes (secateurs), s miután azt magunkhoz vettük, akár távozhatunk is. Valahogy a katedrálisba is be kéne jutnunk, de ahhoz előbb az őrt kéne eltávolítani az ajtóból. Helyezzük el a kutyaropit a palánkon (dog biscuits on plank) és húzzuk meg a kötelet. Előbb utóbb Mrs.Piermont kutyája is feltűnik a színen, és a "ropit" meglátva ráveti magát. A kötél elengedésével a kutya néhány csavar és bukfenc után egy elég szép röppályát leírva csobban a tó közepén, a hölgy sikítozni kezd, segítségért kiabál, az őr pedig jó katonához méltóan szalad kihalászni az elázott ebet.

Az ajtó előtt már senki sem áll, csak be kell mennünk. Egy rakás egyforma "baba" sorakozik a katedrálisban, mintha valaki androidokat gyártana... Az egyik átjárón keresztül egy műtőszerű helységbe juthatunk. A szekrényekbe gyalázatos módon hullák vannak behányva, az egyikben sajnos Anita holttestére bukkanunk. Szegénnyel a sugárzás végzett. De ilyen gyorsan??? Nagyon nagy dózist kaphatott. Vonatozzunk vissza a liftekkel a reaktorhoz, az egyik szekrényt kinyitva megtaláljuk a védőöltözetet. Magunkra öltve viszonylagos biztonságban érezhetjük magunkat a "láthatatlan halállal" szemben, menjünk tehát egy szobával beljebb.

A reaktor irányítópultján ki tudjuk nyitni a reaktorkamra ajtaját, és belépve a földön megpillanthatjuk Anita ID kártyáját. Így már érthető hirtelen halála. Mielőtt visszaöltöznénk, csukjuk azért be a reaktorajtót, mert valahogy nem igazán egészséges ha nyitva van. Térjünk vissza a LINC-SPACE-be ezúttal Anita kártyájával, és rögtön látni fogjuk, hogy neki egy kicsit más felszerelése volt. Az őrszemet jobbra az első szobában a "BLIND" nevezetű kis programmal tudjuk egy időre kiiktatni, ami pont elegendő arra, hogy átmenjünk az általa őrzött ajtón.

Ha utána észak felé megyünk tovább (más felé jelenleg nem is tudunk), eljutunk egy helyre, ahol Anita hozzánk szóló holografikus üzenetét olvashatjuk el (playback on well). Hobart egyik ügynökével lett volna találkozója a legalsó szinten, de mivel "D" kategóriát kapott, nem tudott elmenni. Az ügynököt Eduardonak hívják, és nekünk kell találkoznunk vele. A rendszerből való kilépés után térjünk vissza a legalsó szintre. A padon ülő fiúval és a kertésszel (aki valójában Eduardo, csak ezt nagyon nehezen lehet belőle kiszedni) folytatott hosszas beszélgetések után végül is megtudjuk, hogy LINC egy élő, önmaga reprodukálására képes gép, melyet eredetileg tanácsadónak készítettek, mostanra viszont teljesen magához ragadta a hatalmat. Hobart tudósai kifejlesztettek egy vírust, ami képes megfékezni, sikerült is bejuttatni a LINC-SPACE-be, ott azonban egy olyan jól őrzött területre került, amihez utána már nem tudtak hozzáférni. Itt jött volna be a képbe Anita, mivel neki volt Schriebmann portja, de sajnos elszúrta a dolgot.

Nem kérdéses, hogy ránk hárul a feladat. Megtudjuk, hogy LINC-hez valószínűleg a város alatt meghúzódó régi metróvonalakon keresztül lehet eljutni. A klubunk mellett időközben megnyitotta kapuit a Legfelsőbb Bíróság, ahol egy remek koncepciós perben elítélik Hobbins-t, mert a katedrális bejáratára ügyelő őr ruhája vizes lett. Az egész tárgyalás kb. úgy zajlik mint egy tévés vetélkedőműsor, a végén Hobbinst életfogytiglanra ítélik, de a városnak tett szolgálatait figyelembevéve 2 óra kényszermunkára módosítják az ítéletet. (Ezt az epizódot jobb ha elfelejtjük, mert semmi értelme sincs az egésznek!)

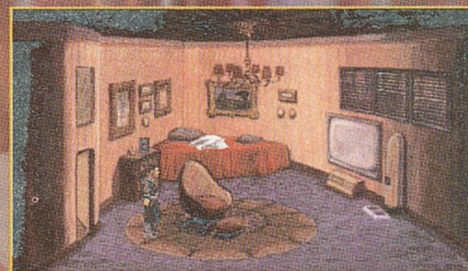
Ezután ha betérünk a klubba, az első dolog amit észreveszünk, hogy a zenekar szünetelteti működését. Az pedig mégsem járja, hogy egy zenés mulatóhelyen ne legyen zene! A zeneautomatánál (jukebox) válasszuk ki az első számot, ami kezdetben nagyon szépen szól, de aztán elkezd akadni a lemez. Ezt a tulajdonos nem bírja idegekkel, és otthagyva kártyapartnerét odarohan a géphez, hogy kikapcsolja. Távollétét kihasználva vegyük föl az ujjlenyomatot tartalmazó poharat az asztalról, és térjünk vissza sebész barátunkhoz, hátha át tudja ültetni a poháron található mintázatot az ujjunkra (glass on Burke).

Természetesen megoldható, csak a poharat kell a gépbe helyezni. Egy rövid, "fájdalommentes" műtét után a bárba visszatérve már nem jelenthet gondot kezünk felhasználásával (metal plate) a borospincébe való bejutás. A pincében a nagy láda lefeszegetett (metal bar on packing case) tetejét rakjuk a rács alatti dobozra (wooden lid on box), így már el fogja bírni a súlyunkat. A feszítővas segítségével lukat üthetünk a rácson (metal bar on grill), majd a drótvágónkkal az egész rácsot kivághatjuk (secateurs on grill).

A keletkezett nyíláson keresztül a néhai metró egyik járatába jutottunk. Ilyen egyszerű volt az egész! Az első elágazásnál balra fordulva hamarosan egy lyukhoz érkezünk, amiben egy igen-igen gonosz élőlény lakik, aki nem rest minket azonnal felfalni, ha lehetőséget adunk rá. A fényt azonban nagyon nem szereti. A lyuk melletti foglalatba csavarjuk be a villanykörtét (light bulb on light socket), és így barátunk gond nélkül elszambázhat a galád









szörnyeteg előtt. Nemsokára egy kisebbfajta közuhatag elől menekülve egy nagyon érdekes szobába kerülhetünk. A falakat vastag, lüktető erek hálózzák be, az ajtót pedig nem tudjuk kinyitni. Foster minden idegszálával érzi, hogy nagyon közel van LINC-hez.

Ha egy helyen kicsit megpiszkáljuk a vakolatot (metal bar on plaster), majd a falat (metal bar on brickwork), rövid úton egy tégla esik a fejünkre. Van egy hely, ahol vékonyabb az ér fala, és fel tudjuk sérteni feszítővasunkkal (metal bar on swelling), majd a tégla segítségével sikerül teljesen átszakítani (birck on metal bar in vein). A sebből elkezd valami kétes folyadék csöpögni, majd rövidesen feltárul az ajtó és egy vöröskeresztes robot érkezik a seb befoltozására. Az ajtó túloldalán rögtön balra érdemes menni, ez valami kazánházszerű lehet. Az irányítópulton a hőmérsékletet tudjuk szabályozni, számunkra a csökkentés az ideális (Reduce...), mivel így a kazán fedőlapja kitágul, mi pedig meg tudjuk húzni a plafonból kiálló fogantyút.

Ha megtettük, visszatérhetünk a központi folyosóra, és az egyik ablakon belesve meglátjuk az androidkészítő-szakkör egyik "Benjáminját" munka közben. Nemsokára megtalálhatjuk azt a helységet is, ahol a gyógyrobot leparkolta magát, és kihasználva sebezhetőségét egy hirtelen mozdulattal Joey kártyáját is belecsúsztathatjuk.

Barátunk ismét velünk van, habár némileg furcsán fejezi ki magát. Rögtön megkérhetjük, hogy nézzen utána az androidgyártó androidnak, mert ha mi megyünk be kíváncsiskodni, akkor nemes egyszerűséggel kitekeri a nyakunkat. Kisvártatva visszatér, mindenről kifaggathatjuk, majd megkérhetjük, hogy nyissa ki a tápoldatot tartalmazó tégely alján lévő csapot. Ezzel a manőverrel az androidot sikerül rácsalni a már meglazított rácsra, ami természetesen leszakad a súlya alatt, ő pedig fűtőelemmé válik. Emberek-Androidok 1:0.

Innen valamilyen irányító központba mehetünk, mely egy terminállal és egy dokkolófülkével van felszerelve. Az egyetlen dolog amit tehetünk, hogy a terminál segítségével kinyitjuk az előző szobából nyíló nagy ajtót, mely a tiltott zónába vezet. Mielőtt beléphetnénk azonban, egy fickó viharzik ki az ajtón és közli velünk, hogy sok problémától kíméltük meg őt azzal, hogy idejöttünk, mivel LINC-nek élve van ránk szüksége. Ezért volt hát Reich és Anita halála. Az előbbi az életünkre tört, az utóbbi pedig megpróbált segíteni szökésünkben. Joey megpróbál figyelmeztetni a közelgő veszélyre, de a figura egy elegáns mozdulattal darabokra töri őt, mondván, hogy ahová ő fog vinni, ott úgy sem lesz szükségünk rá.

Ekkor Joey utolsó lendületével valami csúnyát lő támadója hasába -amitől az persze rögtön kifekszik- majd kialusznak testén a fények. Szegény barátunk nem töltött túl sok időt ebben a testben... Jól megszokott mozdulatokkal vegyük ki belőle a személyiségkártyáját, a hullától pedig el az ID kártyáját. (Jól lesz a gyűjteményünkbe!) Ha ezzel a kártyával lépünk be a LINC-SPACE-be, egy újabb fegyverrel bővül arzenálunk (divine wrath), amivel már könnyen elintézhetjük a páncélos lovagot.

A következő szobában lévő kristályt, a "BLIND" program segítségével felvett hangvillával tudjuk hatástalanítani, és így hozzájuthatunk a vírushoz (helix). Kilépés után menjünk be a tiltott zónába, és a terminálba lépjünk be a legutoljára felvett kártyával. A vírus rögtön átterjed a rendszerre, mi pedig a falon lévő sebészcsipesszel (tongs), emeljünk ki a mellettünk lévő tartályból egy szövetdarabot, majd az egészet fagyasszuk le. A következő helységben félig kész androidok várnak üzembehelyezésükre.

Félig készek, de a középsőbe pont egy személyiségkártya hiányzik... Töltsük Joey személyiségjegyeit a rendszerbe (download...), és futtassuk le a programot (run startup...). Joey emberi alakot öltött. Igaz, kissé még furcsán érzi magát, de mindenképpen pozitív, hogy újra működőképes. Mivel rendkívül "emberivé" vált, Foster rövid huzavona után átkereszteli Ken-nek. Együtt továbbhaladva egy hatalmas ajtó állja utunkat, melyet csak barátunk segítségével tudunk kinyitni, kérjük meg tehát, hogy rakja kezét a nyitó mechanizmusra.

Az ajtó természetesen feltárul, Ken azonban odaragadt a berendezéshez. Sajnos egyenlőre nem tudunk segíteni rajta, így egyedül vagyunk kénytelenek folytatni utunkat. A létrán leereszkedve a lefagyasztott szövetdarabot ejtsük a kürtőbe (tongs on orifice), mire a szemközti falon egy ajtó nyílik. Az egyetlen mód, hogy bejussunk, a kötél. Ehhez viszont egy szinttel feljebb az egyik tartópillérhez kell azt rögzítenünk (cable on pipe support). Ha minden megvan, egy halálugrással átlendülhetünk az ajtón.

Egy erekkel és vezetékekkel teljesen behálózott szobában találjuk magunkat, melynek közepét egy szék uralja, benne egy megtört emberi alakkal. Ahogy Foster ránéz, szinte belényilal a felismerés. A székben ülő ember ugyanis nem más, mint tulajdon édesapja... Vajon miért hozta ide a saját apja? Vagy talán nem is az apja volt, aki idehozta? Mi ez az egész? Még mindig túl sok a homályos folt. És akkor a székben ülő alak elkezdett beszélni...

Del



WOLFENSTEIN 3D

avagy az ügynök-ász visszatér

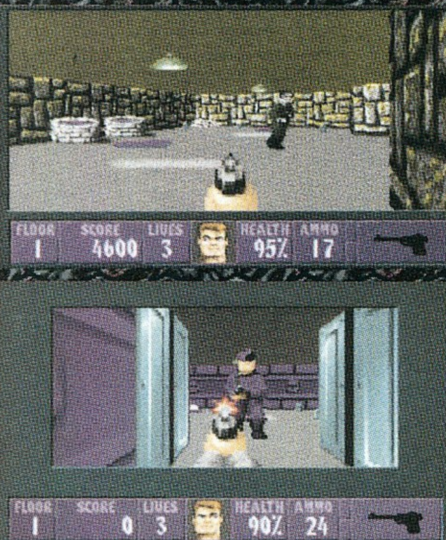
Hollehammer-kastély... Offenbach-i katonai támaszpont... Gretl és Hansl Grosse, az óriás termetű nemzetiszocialista ikerpár... Otto Giftmacher, az árja méregkeverő... Adolf, a Harmadik Birodalom eszelős ura... Mi jut eszükbe ezekről a helyekről és személyekről? Ha nem az, hogy B.J. és RATATATATATATATATATATATA-TA, nagy bajban vagyunk mindannyian - az egész Szabad (szabados?) Világ!

"Spion!" egy tiszt visszaemlékezéseiből

"Ach so? Aiiiiie!" egy barnainges utolsó szavai, 1944

Nem azért mondom, de ha nincs a DOOM, ez a játék még egyszer sose jelenik meg. Főként ilyen formában nem, dobozán a Patrick Swayze-szerűre sikeredett B.J. Blazkowicz-cal, aki - mint tudjuk - a szövetségesek legszuperebb titkos ügynöke lett volna a II. világháború során. A meséhez hozzátartozik még egy sor apró mozzanat B.J. életéből: színésznőt vett feleségül, fia a biztosítási szakmában dolgozott, unokája pedig talkshow-t vezet az amerikai tévében - a nagyapóról pedig senki sem sejti, hogy ő ölte meg Adolf Hitlert, de hát így van ez reddjén, belátják, ugye?

Az anekdotázást félretéve: az id Software remekül sikerült játéka éveken át shareware formájában terjedt PC-ről PC-re.



Később, a betiltással, felháborodással és elragadtatással fémjelzett kultusz tetőpontján az Apogee kiadott belőle egy kereskedelmi verziót Spear of Destiny (A végzet lándzsája) címen, ez a Wolfenstein után lejátszott sztori után történteket meséli el; B.J. célja a nácik legnagyobb hatalmú kultikus tárgyának megszerzése, fő ellenfele pedig maga a Halál Angyala (nem Mengele doktor!) volt...

A most piacra kerülő eredeti Wolfenstein célkitűzései ehhez képest szinte földhöz ragadtak. Az egyes fejezete végén (hat van belőlük) mindig egy rossz-gonosz fasiszta beleit kell kiontatnunk mérsékelten golyóálló ügynökünkkel, aki lelkesen lohol, segélycsomagokat, sültcsirkét, lőszert szedeget fel, és géppuskáját kelepelteti a nemzetiszocialista ornamentiájú folyosók útvesztőjében. Először Wolfenstein tömlöc-erődjéből kell meglelnünk a kiutat, majd mutáns katonák zombihadseregével ütközünk meg; utóbb a biológiai fegyverek atyját, Dr. Schwabbsot kell eltéznünk (injekciós tűket hajigál a szemétláda), utunk ezután Hitler bunkerébe vezet, ahonnét a Führer legyapásával juthatunk tovább, hogy harcba szálljunk a gázháborút előkészítő őrült tábornokkal, Fettgesichttel...

A teljes, a shareware-változathoz képest új fejezetekkel kiegészített "naciádát" félszáznál is több szint alkotja. Grafikai megjelenítésük még azok számára is tartogat néhány poént, akik a Spear of Destinyt már ismerik; az én kedvencem (nem tehetek róla) a klozetből kifelé géppisztolyozó SS-legény. Lőszeres ládából errefelé csak kicsiket találni, és a rejtekajtó elhelyezésekor sem emberbaráti érzületek fűtötték John Carmackék kebelét - de hát ez a játék nem csupa móka-kacagás, ez kérném szépen HÁBORÚ, márpedig a háborúban minden trükk megengedett.

A zenei aláfestés és a zörejanyag színvonala, ez aligha ér bárkit meglepetésént, nagyon magas; a fejezetzáró "Boss" szinteken a szövetséges országok himnuszai zengedeznek, hogy bátorságot öntsenek belénk. Az utolsó ellenfeleket megsemmisítve kapuk nyílnak előttünk, az anyatermészet zöldje felé iramodunk, hogy fáradalmainkat kiheverjük, s láss csodát, a nézőpont megváltozik; B.J. bőréből kibújva szemből láthatjuk őt, amint véres-kormos zubbonyában rohan a kőfalak közt, majd egy diadalkiáltással a levegőbe szökken - szép, hogy elkelt volna a DOOM-ban is valami hasonló!

Újdonság még a Death-Cam (törv. védve.) rendszer, mely lassított felvételen játsza vissza főellenségeink véres pusztulását ("Eva, ég veled", zihálja Adolf, míg Fettgesicht tábornok Orson Welles Aranypolgárának talányos végszavával búcsúzik az élettől: "Rózsabimbó..." Akár a DOOM-ban, itt is akadnak titkos szintek, amelyekre rejtett liftekkel juthat a vállalkozó kedvű kém - ezekről csak annyit, hogy az egyikén vérszomjas barbapapák üldöznek minket, míg a háttérben szramli szól. Hát, tudják...

Természetesen csak hivatalból fanyalgok, mert az én szegényes értékrendemben az efféle móka nagyon előkelő helyen áll. Találtam tudományos magyarázatokat is arra, miért tesz jót az embernek, ha a Wolfenstein 3D-vel játszik, ám mivel élhetnek a gyanúperrel, hogy a nagy lövöldözésben teljesen elhülyültem, ezeket ehelyütt nem ismertetem. Legyen elég annyi, hogy (a DOOM-tól eltérően) lónagy pixelek nélküli, szemnyugtató árnyalatokban játszó világot és (a DOOM-hoz hasonlóan) kellemes kikapcsolódást kínál a Wolfenstein mindazoknak, akik hajlandók ízlésbeli engedményeket tenni szórakozásuk érdekében - s persze egyáltalán szeretik az ilyesmit.

Ez a kis program a 80-as évek DOOM-ja; mint valami görbe tükör, megmutatja, mennyit változott néhány esztendő leforgása alatt a software-helyzet, s mennyit változtunk ebben a helyzetben mi magunk. Hallgassunk hát a Wolfenstein készítőire, töltsünk, "pörögjünk be" - de ne nagyon!

Ammo



Nick Faldo's Championship Golf



Ha csúnyán esik az eső odakinn, vagy ágyhoz köt valamely törött végtagod, de ha éppen csak este jön meg a kedved golfozni, ne habozz hajtsd rá erre a játékra a CD32 fedelét.

Ha már játszottál ilyet, jól tudod milyen az, amikor keresgéled a száz méterre elütött apró labdát, ha még nem golfoztál, akkor is gyere, próbáld ki, biztos tetszeni fog ez a játék. A játékot magát a skótok találták ki valamikor a CD32 megjelenése előtt, de már a természet lágy ölén űzhető formája is nagy sikerre tett szert. A szabályok: végy egy kb. 12 cm átmérőjű lyukat, sok-sok gondosan nyírt gyepet, távolodj el a lyuktól úgy 300-500 méterre, fogj egy ütőnek nevezett golyókergető eszközt és űzd a labdát a lyukba.

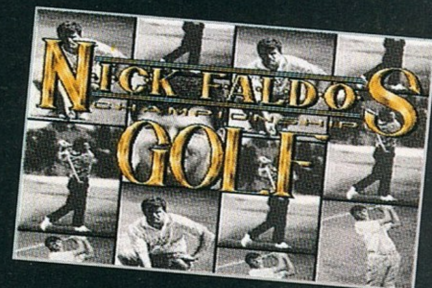
A Grandslam gondozásában jelent meg ez a párját ritkító golf szimuláció, ami képes rá, hogy hangulatával és szépségével hosszabb időre lekösse az óvatlan játékos figyelmét. A játékot felváltva akár négyen is játszhatják, de lehetőség van gépi játékosok meghívására is. A pályák valós színhelyek alapján lettek megtervezve, és várható data disk megjelenése más neves színhelyekkel. Megismerkedhetünk magával a program névadójával Nick Faldo-val is, aki nemcsak elkápráztatni képes minket bravúros ütéseivel, hanem gyakorláskor még hasznos tanácsokkal is segíti játékunkat. A program készítői messzemenőkig törekedtek arra, hogy minél jobban beleélhessük magunkat egy igazi golf party hangulatába. A pályán követ bennünket a saját labdaszedőnk is, aki (jó kibic módján) elmés megjegyzéseivel fárasztja a játékost. Meghatározhatjuk az évszakot is, amik mind más-más játékmódot igényelnek. Tavasszal gyenge szél, nedves fű, míg télen kemény a föld és erős a szél. Nyáron pedig közepes szél befolyásolja labdánk röppályáját. A golfpályák hagyományos kellékei a 'homokozó', a vizek itt is megtalálhatóak. A kép kidolgozása jól érzékelteti a talaj domborzatait. Az ütőket a játék elején kell kiválasszuk saját belátásunk szerint. Összesen 13-at vihetünk magunkkal egy alkalommal. Hogy mikor milyen ütőt használunk az nem csak a távolságtól, hanem a terepakadálytól és talajtól is függ. Alapvetően négyféle ütő van: fa (W), fém (I), emelő (PW), és a homokban használatos (SW).

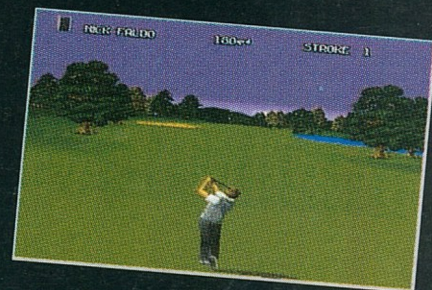
A játék célja lehet az, hogy minél kevesebb ütésből juttassuk labdánkat a lyukba, vagy pedig ki tudja előbb a lyukba juttatni. Minkdét játékot lehet csapatban vagy egyénileg is játszani. Ha még nem vagyunk járatosak a golfban, vagy szeretnénk technikánkat csiszolni, nyugodtan forduljunk Nick Faldo-hoz, aki bemutat néhány tipikus esetet és segít azok megoldásában. Ezek igen érdekes szituációk, pl. homokban a labda kezelése, vízben szigetről szigetre pontos célzással.
A játék játszható egérrel is, és inkább ezt ajánlom mindenkinek, mint a control padot. A lemezen még lett volna hely néhány zenének, ami kellemesebbé tehetné a játék közbeni képváltások idejét, ami kicsit lassú. Hangok terén nem ezt a programot lehet az ismerősöknek mutogatni, mert a labdaszedők digitalizált hangja is meglehetősen gyenge, ám kikapcsolható.

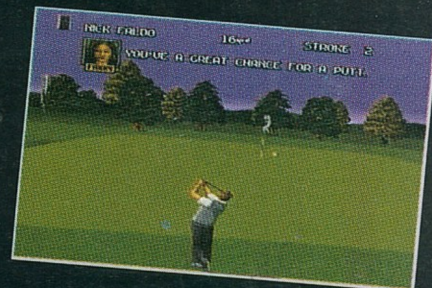
Ha nem csak a pergő sebességű akció játékokban leled örömöd, akkor neked való ez a játék. Azért ilyenkor nyáron gyakran nézzetek szét a monitor dobozán kívüli világban is!

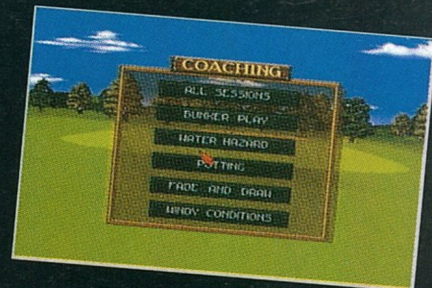
Végül pedig néhány angol golf szakkifejezés, ami a programban is előfordul:
Caddie - Labdaszedő
Bunker - Homok akadály
Green - Az a sima mező, ami a lyuk körül van. Itt már lehet gurítani.
Draw - A labda balra csavarása ütéskor
Fade - A jobbra csavarás
Fair way - Az a rövidre nyírt pályarész, amit célszerű követni a lyukig.

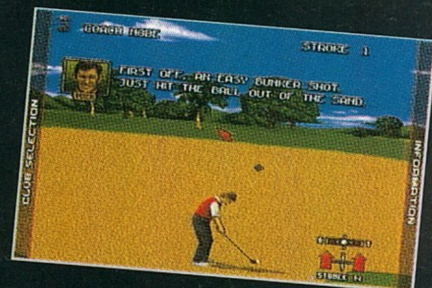
Lázi











PAGAN
Ultima® VIII







Nem sokkal a dinoszauruszok korának lejárta után egy újabb természeti csapást ismert meg a mit sem sejtő világ. Nem volt elég, hogy a villámok erdőket gyújtottak fel, a vulkánok lávafolyammal árasztották el a földet, de ráadásul megjelent valami, amire még senki nem volt felkészülve. Valami, amit úgy hívtak: Ultima.

Azóta hosszú idő telt el, a Homo Stupidusból Sapiens, majd Kreténus lett, és a végzet játéka egyre gigantikusabb formákat öltött, mígnem megjelent a nyolcadik rész is.

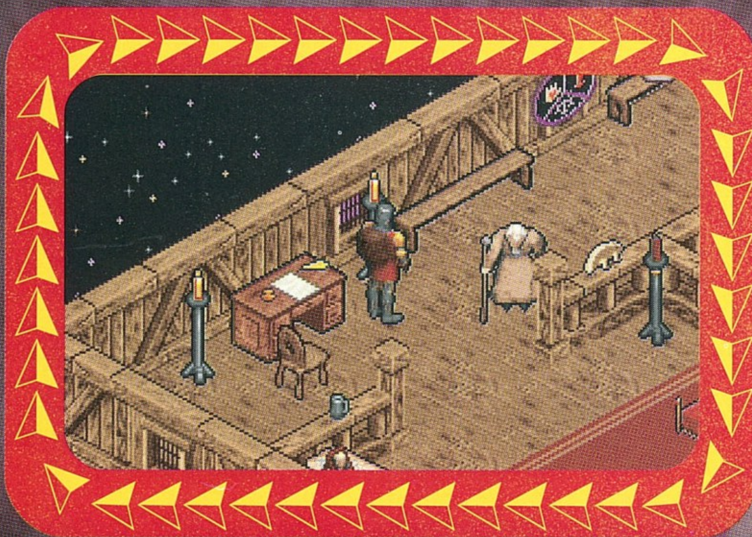
A sorozat sosem a gyors végigjátszásáról volt híres, így hát meg sem próbálom ebbe az egy számba belezsúfolni a teljes leírást, meg aztán nem rossz dolog, ha állandó munkája van az embernek... Szóval most következzék pár oldal kezelési útmutató.

Ha valakinek már volt szerencsétlensége az eddigi részek valamelyikéhez, az azonnal látni fogja, hogy ebben a mostaniban szinte alig valami maradt meg az elődök stílusából. Kicserélték az irányítást, a varázslást, a harcot, a perspektívát, a grafikát, az animációt, meg amúgy mindent.

Lássuk talán előbb az irányítást. Nos, ez legalább még mindig teljesen egérvezérelt maradt. Csakhogy különféle helyeken különféle dolgot tesz ugyanaz a tevékenység. (Na, ha ezt valaki megértette...) Szóval ezt úgy kell elképzelni, hogy a pointernek három féle mérete van: egy kicsi, egy normál és egy nagy. Ha a pointer kicsi, az lopakodás módnak számít. Azon túl, hogy így kegyetlenül lassan fog császkálni a szereplőnk, ha esetleg egy csapda, vagy szakadék jelenik meg előtte, ahelyett, hogy belerohanna, szépen megtorpan, és ránk üvölt, hogy ugyan miért akarjuk, hogy lezuhanjon! Ilyenkor egy fal mellé állva, és mindkét gombot lenyomva az egéren a hősünk elrugaszkodik, elkapja a fal tetejét, és felhúzódzkodik rá.

A normál nyíl a séta. Ilyenkor a jobb gombot is lenyomva nem fölfelé, hanem előre rugaszkodunk el. A hosszú nyílnál már futkározhatunk egy kicsit. Előnye, hogy ha egy csapda kerül elénk, megvan

ORIGIN



ra az esély, hogy a lendület egyszerűen átvisz fölötte, valamint az is, hogy nekifutásból lehet a legnagyobbat ugrani. Ha elrugaszkodás után nyomva tartjuk a jobb gombot, és pont egy szakadék fölött akarunk átjutni, de túl rövid az ugrás, Avatar elkapja a túlsó peremet. Ha most elengedjük a jobb gombot, leereszkedünk, ha viszont lenyomjuk a balt is, felhúzódzkodunk.

A harcállást dupla jobb clickkel a karakterünkön tudjuk felvenni. Ilyenkor előrántjuk aktuális fegyverünket és felkészülünk vagyunk a nagy gyakásra. A bal gombbal tudunk vagdalkozni, azt nyomvatartva pedig védekezni, a jobb gombbal mozoghatunk, illetve két clickre rugdoshatunk. Mielőtt harcba mennénk, nem árt egy kicsit gyakorolni a mozdulatokat, különben elég tisztességesen le fog minket gyilkolni az első arra járó hörcsögcsapat. Megjegyezném, hogy a tulajdonságok legjobban harc közben edződnek, attól függetlenül, hogy megütjük-e az ellenfelet. Ezért ha egy nagytestű monster elől elhúzódunk egy olyan helyre, ahol nem ér el, és egyszerűen elkezdjük gyepálni a levegőt, szép erős karakterre tehetünk szert.

Ha már a tulajdonságoknál tartunk, jellemezném, hogy ugyan mit is befolyásolnak az egyes értékek. (Wow, ez aztán a szakszöveg!) Noshát, itt van akkor az erő (**STR**). Azon túl, hogy az ütéseink erősségét befolyásolja, megszabja, hogy milyen magasra tudunk ugrani, milyen messze bírunk egy tárgyat eldobni, mekkora súlyt tudunk cipelni, és mekkora lesz az életerőnk (**HP**). A teherbírásunk az erőnk háromszorosa, a Hp-nk pedig a kétszerese.

Az intelligenciának nem sok szerepe van. Egyszerűen a varázslatpontjainkat szabja meg kétszeres értékkel. Az ügyesség (**DEX**) a támadáshoz, a tárgyak elhajításához, illetve a kapaszkodók elkapásához szükséges. Végül a páncélzat (**ARMR**) a sebezhetőségünket jelzi. A szabvány RPG-kkel ellentétben itt a magasabb érték a jobb.

Mint már említettem, a varázslatmódok is megváltoztak. A fő eltérés az eddigiekhez képest az, hogy alapban nem varázslóként indulunk, hanem kalandozás közben kell összeszednünk a mágikus hatalmunkat. Hogy az élet ne legyen olyan egyszerű, nem is egy, de ötféle kaszt van. Ezek közül négy a titánoktól szerzi erejét, melyért cserébe valamit el kell végezni. A varázslatok legtöbbjéhez bizonyos összetevőkre van szükség, de a Theugry kaszt tagjainak csak a megfelelő szimbólum felmutatására van szükség. Az első kaszt, melybe beavatást nyerünk, a nekromatáké. Az ő fő tevékenységük a földdel, a halállal kapcsolatos. Erejüket Lithostól, a föld-titántól kapják. Olyan kis kedvességeket tudunk majd végrehajtani, mint a halottidézés, tetszhalottság, földrengéskeltés, haláltűrés, vagy elkárhoztatás. Kedves, de még kedvesebb az ehhez vezető út: az emberáldozat bemutatás. (Ez volt az a rész, ahol igazán beleszerettem a játékba.)

Nos, mire az ember a játék irányítását teljesen kitapasztalja, már a környezet megismerésével sem lesz túl sok gondja, de azért nem árt egy-két dolgot előre tudni.

Ilyen például a csata. Amíg még csak harcolni tudunk, nem ismerünk egy pusztító varázslatot sem, igencsak nehéz dolgunk lesz a szörnyekkel. Lesnek szinte legyőzhetetlen lények is. Ezért aztán fokozottan betartandó itt a szégyen a futás, de hasznos elv. Például a játék elején még egyetlen Kith is, egy óriási pókszerű méregköpő lény is halálos lehet, holott később tömegével kell megküzdenünk velük. Szemtől szembe harcban nagyon nehéz legyőzni, ezért inkább keressünk egy helyet, ahol nem ér el, de mi meg tudjuk ütni, és gyepáljuk, ahogy csak belefér. Aztán azt sem árt kihasználni, hogy a szörnyek egymást sem nagyon szeretik. Egyszer például egy troll megtámadott két toraxot, ami egy dinoszauruszhoz hasonló erős páncélzatú teherhordó állat. Az egyébként békés lények egyszerűen fogták magukat és széttépték a trollt. A különféle csapdákat is ki lehet használni. Például belevezethetjük az ellenfelünket egy elektromos kerítésbe, vagy kis szerencsével egy szakadékba lökhetjük.

Ne sajnáljuk a pénzt a harci felszerelésekre. Minél előbb tegyünk szert egy teljes páncélzatra, és minimum egy hosszúkardra. Ezekkel már lesz némi esélyünk a csatákban. Ha máshogy nem megy, akár menjünk be a városba és vásároljunk egyet, bár ez egyáltalán nem méltó egy tolvajhoz.

A városban vigyázzunk a lopkodással. Míg az eddigi részekben csak ránktámadtak, most a polgárok a helyi varázslóért kezdenek sikítozni. Elég kellemetlen a dolog, lévén, hogy Pagan világa nem a humánus igazságszolgáltatásról híres, más szóval: egyszerűen belénk vágnak egy pusztító erejű tűzlabdát. Kösz. Ez persze nem zárja ki az illetéktelen eltulajdonítás lehetőségét. Ha a tulajdonos egy másik szobában tartózkodik, általában nyugodtan lopkodhatunk, de akkor is van némi esélyünk, ha elég messze háttal áll nekünk. Ha viszont úgy tudunk bejutni egy lakásba, hogy senki nincs otthon, szabad a pálya.

Nos, igen. Hogy is jussunk át egy zárt ajtón? Erre valók a kulcsok. (Ki gondolná?!) A gond csak az, hogy ezekre gazdáik eléggé vigyáznak, és nem rakják ki a szemünk elé őket. Általában azonban





nem túl nehéz megtalálni őket. Legtöbbször valamilyen tárgy alatt hevernek, mint mondjuk az ágyon egy párna alatt, de berakhatják pl. egy hordó legaljára is.

Az értékszerzésnek van még egy másik, kevésbé közkedvelt módja is: a vásárlás. Ehhez azonban pénz kell, amit viszont legegyszerűbben lopással, vagy gyilkolással lehet szerezni. Hát nem édes? Imádom az ilyen játékokat. Hasznos lehet még az is, hogy a lakosok kissé (?) szenilisek. Egyszer például betörtem az ékszerész boltjába, aztán reggel visszatérve eladtam neki a lopott ékköveket.

Rendezzünk be valahol egy raktárt és ahelyett, hogy eldobáljuk a cuccainkat, inkább ide hordjuk őket vissza. Sose lehet tudni, mikor jön még jól egy használhatatlannak tűnő dolog. Vannak például bizonyos tárgyak, amik elvileg a csatában lennének használatosak, de nehéz kezelhetőségük, illetve gyenge erejük miatt nem túl gyakran lehet felhasználni őket. Milyen jól jöhet azonban néhány halálkorong, mikor egy trollt kell kifüstölnünk néhány oszlop mögül. De ha valaki már elszórta őket...

Ha van valami értéktárgy, amit el lehet adni, szabaduljunk meg tőle minél előbb egy boltban. Inkább pénzt hordjunk magunkkal, de azt is főként konkrét vásárlási szándékkal, mivel elég nehéz dolog mindenfelé hatezer érmével rohangálni. Azért egy százas mindig legyen nálunk.

A varázslatkomponenseket soha ne dobjuk el. Ha már nagyon nem bírjuk tovább cipelni, akkor is inkább vigyük el a raktárba, mivel vannak olyan helyek, ahol csak egy varázslattal tudunk továbbjutni és kellemetlen lehet, ha épp most dobtuk bele az utolsó vérüvegcsét a folyóba.

Végezetül: írjunk le minden fontos, vagy fontosnak tűnő információt. Lévén, hogy igencsak hosszadalmas a játék, elég könnyen el lehet felejteni egy kezdéskor elejtett megjegyzést, ami nélkül aztán nem tudunk végigjutni.

Well, well, well. Most hallom csak, hogy tulajdonképpen nekem még írnom kell egy oldalt, így hát azt hiszem sort keríthetünk egy gyors kalandkezdésre.

Nostehát... Nomármost... Khm. (Wow, mennyi sok hely eltelt már a süketeléssel!)

Szóval a dolog úgy néz ki, hogy régi jó ismerősünk, a Guardian fogta magát, és meghívott minket egy baráti csevegésre. Elbeszélésének lényege nagyjából annyi volt, hogy nagyon örül az ilyen barátoknak, akik megakadályozzák, hogy valami gonosz dolgot műveljen, így hát befizet minket egy üdülésre Pagan világán, mely teljességgel az ő fennhatósága alatt áll. Rövidesen nagy csobogások közepette meg is érkezünk az említett telep strandjára, a feneketlen tenger felszíne alá pár méterrel.

Szerencsénkre egy halász összekever minket egy aranyhallal, és heves káromkodások közepette kirángat a partra. Mikor magunkhoz térünk, elárulja, hogy hello, meg még sok-sok minden mást is, oszt bezavar a városba.

Induljunk is el, de előbb még nyugodtan fosszuk meg minden vagyonától, amire csak úgy gondoljuk, szükségünk lehet (magarán, menjünk tovább azonnal). Út közben megcsodálhatjuk a környék egyik turistacsalogató látványosságát: egy echte kivégzést. Közben mindenféle vallási viták jönnek elő, hogy tulajdonképpen miért a Vizek Titánjának áldozzák az embert, ha egyszer ők a Föld Titánt fogadják el uruknak, de egy egyszerű érv eldönti a veszekedést: "Azért, mert nálam van a balta, te fafej!"



Hát akkor, vegyes érzelmekkel baktassunk el a városba. Az őrök elég barátságosak, miután jól megszurkálták a hasunkat, megkérdezik mit is csinálunk mi itt, de amúgy semmi említésre érdemes dolog nem történik. Talán szedjük össze a felszerelésünket.

Ehhez először is pénz kell. Erre a lakások kifosztásával tehetünk szert, mely nagy valószínűség szerint egyik főfoglalkozásunk lesz a játék során. Ha már elég pezó gyűlt össze, elmehetünk VÁSÁROLNI is. Bizony, bizony, itt azt is kell ám

néha. Amennyiben a kovács bácsi épp elég elfoglalt, nyugodtan választhatjuk a kölcsönvétel módszerét is, de általában a közelünkben szokott kolbászolni, ezzel javítva a halálozási arányt kicsiny városunkban. Egyszóval: vásároljuk meg a legdrágább cuccokat.

Nohát akkor a felszerelésünk fejlesztése után ideje testünk edzésével is foglalkozni. Menjünk ki pl. a városból, és gyilkolásszuk le azokat az aranyos kislányokat, akik boldogan vetik rá magukat a vacsorájukra: ránk, vagy keressünk egy békésen gyilkolászó trollt, és rohanjunk el előle, hacsak nem akarunk gyorsan elhalálozni.

Ha már elég edzettek vagyunk, nekikezdhetünk az infoszerzésnek is. Caplassunk be ismét a városba, és kérdezzük ki szépen az embereket. Úgy általánosságban mindenki a titánokról fog szövegelni, aki szóbaáll velünk, de a könyvtáros pl. elkezd mesélni nekünk egy remetéről, aki a platón él. (Vagy hol.) Mivel hogy más érdemleges dolgot úgysem hallunk, induljunk hát el oda.

Ehhez az északi kapun át juthatunk el, miután nagy nehezen végigküzdöttük magunkat egy barlangrendszeren. Van ám itt minden, mi szem-szájnak ingere. (Sőt még az orrunkat is ingerli a ghoulok kellemes hullaszaga.) Szóval, kell majd kis kavicsokon ugrálva átevickélnünk egy tavon, falat másznunk, csapdákat elkerülnünk, kapcsolókat állítgatva kinyitnunk egy vasrácsot, meg miegymás. A lényeg, a lényeg, a lényeg, (beragadt ez a vacak gomb, vagy mi) hogy eljussunk a kijárathoz. Onnét meg tovább az úton egyenesen egy faházig.

Belépve azonnal egy érdekes helyre jutunk. Az első furcsaság az hogy az ablakon kipillantva csillagokat látunk a közvetlen közelünkben, a másik meg az, hogy minden mocskosul tele van csapdákkal. De sebaj, pionírok, meg előre, sőt bátran, meg miegymás, szóval hajrá, vagy mi.



No, most aztán igazán találkoztunk a remetével. Belépéskor azt mondja a bácsi, hogy haj, de helyre legények vagyunk mink, hogy megúsztuk, de azért wow, majd elkezd nekünk a titánok és a varázslók kétes köreiről beszélni. Mindezzel arra akar inspirálni minket, hogy tanuljuk ki az összes varázslóiskola tanítását, vagy telepedjünk le szépen itt Paganban. Mivel ez utóbbi nem áll szándékunkban (illetve én még csak belemennék, de a programozók nem hagyják), kérdezzük hát ki a mágiáról. Erre aztán már nem bírja tovább, és elzavar minket a temetőbe a nekromatákhoz. (Ja, persze ehhez vissza kell menni a városba, majd a keleti kapun ki.)

Ezek egy igen kellemes népcsoportot alkotnak. Este korán ébrednek, aztán kimennek a sírokhoz és elvégzik a karbantartási munkálatokat: hullákat rabolnak, zombikat gyártanak, stb. Egyik jeles képviselőjük épp azon szomorkodik, hogy szegény főnöke a halálán van, de még csak egy tisztességes áldozatot sem tudnak érte bemutatni. Le is csap ránk, mikor felajánljuk, hogy némi tanításért cserébe visszaszerezzük neki az áldozati kést az uralkodónőtől, oszt asszongya: oké.

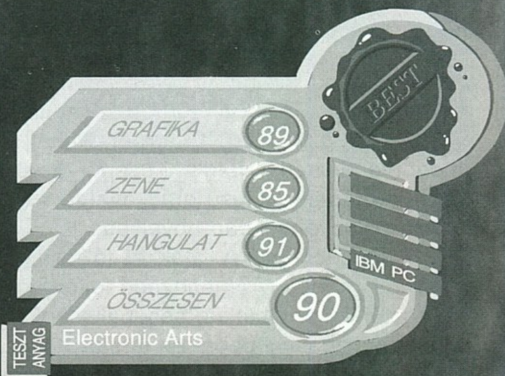
Csakhogy nem is olyan egyszerű kirabolni egy királynő (vagy mi) kincstárát. Először is kell hozzá egy szobakulcs. Ezt még meg is találhatjuk a párna alatt, de most jön a nagyobbik gond: a késecske egy ládácskában van, nekünk meg nincs kulcsocskánk. Keressünk hát fel valakit. Az uralkodó néni valószínűleg szép nagy szemekkel nézne ránk, ha odaállítanánk hozzá, hogy aggya má' által a kúcsokat, hoty kirabóhassuk, de a szolgálólány már készségesebbnek mutatkozik. (Ha nem is kulcsot ad, de legalább elhív játszadozni a lakására, vagy mi. WOW!)



Szóval valamikor bloodwatch környékén (ez a helyi időegység, hogy ne legyen túl egyszerű az élet) menjünk el hozzá a keleti városrészbe. Sajnos mégsem úgy adódnak a dolgok, mint ahogy reméltem, de legalább egy kulcsot mégis kapunk. Ezzel már elmehetünk a palotába tőrnézőbe, majd a temetőbe elsőáldozásra.

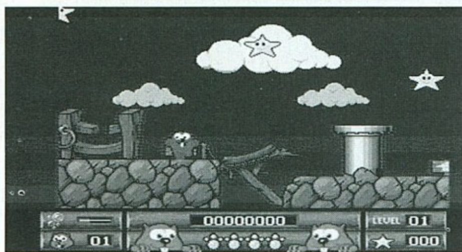
Az áldozat, melyet meg kell hoznunk, a nekromatafőnök lesz személyesen. Ennek egyik fő oka az, hogy a főnök már álmos, és aludni akar egyet istenkéje ölecskéjében, a másik meg az, hogy a helyettese már unja a háttérbe szorítottságot, és ő akar lenni a főnök. Na nem baj. Rövidesen mi is helyettesek leszünk. Hahaha, vagy mi. Szóval, a főnököt megbökik, mi meg kezdőként megkapjuk az első küldetésünket: egy fadarabot kell elhoznunk a város nyugati részéből a kísértetháztól, és egy növényt a temető környékéről az alakváltóktól. Ha ezek megvannak, megkapjuk a Kulcsot, mely a varázsszimbólumunk, és következő küldetésünk fő tárgya is. De erről majd legközelebb.

Created By MB Rainbird

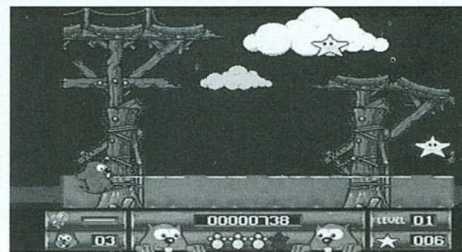


Beavers

CD32







A Grandslam egy újabb csillogó korongot jelentetett meg, a Beavers CD³²-t. A hódok talán mindezidáig megmenekültek a monitorok képernyőjéről. Most rajtuk a sor. Az egész úgy kezdődött, hogy a hódok zenész bandája felkerült a slágerlista élére. Ebben még nem is volt semmi rossz. A hódok természetes ellensége egyedül az ember. Ez nem jó! Már az óvodában is tanítják, hogy az állatokat és a természetet óvni, védeni kell. De akkor ki fogja mégis bántani a hódokat? Tapsi füles barátunk szerencsére magára vállalja a feladatot, és felkeresi hódék kőkunyhóját a folyótól nem messze. Ezek amolyan polgárosodott hódok. Nem foglalkoznak fakitermeléssel, gátépítéssel és nem is a víz színe alatt laknak hódváraikban. Tehát jön a gonosz nyúl és a hód nénit SMACK! Úgy bizony, SMACK! Hogy ez mi lehet azt nem tudom, de a lényeg az, hogy el is rabolja őt. Hód bácsi közben az ajtó által a falra kenve tehetetlenül szemléli kedvese elvesztését, majd rögtön útnak indul, hogy felkutassa. Ennyi lenne a Beavers rémisztően bárgyú története. De nézzük a játékot. Az első pályán nincs megállás. A szakadt hidakon ugrálva, vagy alattuk úszkálva kell az ajtótól csillagokat látó hód csillagait gyűjtögetni. Hősünknek és az őt körülvevő lényeknek kellemes animációja tartotta csak a lelket bennem míg a pálya végére értem. Itt megtaláljuk hód néni szőrme sapkáját, és bejutunk a temetőbe. Eddig még csakcsak vízközelben volt hódunk (amibe többször bele is fulladt), ám most vakondok módjára a föld alá kerül. Ez a hely mégis felüdülés az elsőhöz képest, hiszen nem sürget már semmi, áll a kép miképpen állunk mi magunk is. Vajon mihez kezdünk itt? Ami az előbb bevált, most is működni fog! Keressünk nyomokat. Szegény hódot alaposan helyben hagyta az az ajtó, mert még mindig csillagokat lát. A tárnákban a csillagok mellett mindenféle túlvilági lény riogatja a játékost. De ne csüggedjünk hamar meg is van az újabb nyom. Egy újabb sapka! Lám milyen hasznos ha a hódnál több sapka van. Lehet vele utat mutatni. A kijutáshoz már csak egy gomba spórára van szükség, és a kikelő gombán feljuthatunk a felszínre. Ezután a hegyekbe kerülünk nem másért, minthogy felderítsük a következő sapkát. Aki kíváncsi a továbbiakra az járjon utána, én megelégszem ezzel a három szőrme sapkával. Mint láthatjuk a játék meglehetősen ötletszegény, ám kivitelezése sokkal jobb a tartalmánál. A háttér grafikája inkább szép, mint változatos, de mindenképpen idejétmúlt. Azoknak ajánlom ezt a játékot akik még nem találkoztak a műfaj csúcsaival, és semmi jobb dolguk sem akad.

Lázi

Bubba 'n Stix

CD32







Áprilisi számunkban már olvashattatok erről a játékról, ami az A1200 és a Megadrive változat után a CD³² tulajdonosokat is megörvendezteti. Nem véletlenül került ez a képregény stílusú grafikával készült logikai feladványokban bővelkedő játék a BEST kategóriába. A játék öt fő szinten játszódik, ahol egyre nehezedő fejtörőkön keresztül kísérhetjük a baseball sapkás higany mozgású Bubbát és társát Stix-et. Stix gyakorlatilag egy bot, aki mindig visszatér társához. A játék remek játszhatóságával tűnik ki a színtelen platform játékok közül. Egyszerűen sziporkáznak benne a humoros animációk és elmés eredeti ötletek. Elegendő Stix és néhány funkciója, ahhoz hogy a legkülönfélébb reakciókat kicsaljuk a játék helyszínéből. Nemcsak egyszerű szörnyekkel vagyunk itt körülvéve, akik mind életünkre rontanak. A játék tele van olyan szereplőkkel akik utunk során segítségünkre lehetnek, ha rájövünk arra, mivel vehetjük rá őket az együttműködésre. A lemezen 12 db összesen 35 percnyi atmoszférikus - egy idegen bolygó hangulatát árasztó - zene található. Ezt a játékot egyszerűen nem lehet kihagyni! Végül pedig egy tipp azoknak akik az erdőben nem tudtak, vagy nem is próbáltak az őket követő fán túljutni. Dobjuk át Stix-et a fán és fordítsunk hátat neki.

Lázi

THE RED CRYSTAL

A horizonton alábukó nap utolsó sugarai egy magányos alak körvonalait emelték ki a pusztaságból. Tekintetét a távolba mélyesztette, figyelte a megnyúló árnyakat, de gondolatai messze jártak. Emlékképek. Sikolyok és megtört arcok, melyek félelmet és szenvedést tükröztek. Elmosolyodott. Hamarosan... igen, hamarosan ő, Lexor lesz a mesterük. Ő lesz az, ki megismerteti velük az igazi félelmet. Az ő akarata fog dönteni a sorsukról, az ő ereje fog gyarló életük felett uralkodni. Mindenkién. Ez a gondolat jólesö melegséggel töltötte el. Igen. Ennek így kell lennie. És így is lesz, mert mihelyt a sötétség Blackmoore földjére ereszkedik, egy hadsereget fog megidézni, egy hadsereget, mely eddig csak a legendákban létezett... Nem hasonlít semmi másra, mely valaha is e földet taposta. Mert ez a halál és romlás serege lesz...

Ezt persze hőseink nem fogják ennyiben hagyni, és így valószínűleg nem árulok el vele nagy titkot, hogy a QQP szoftverház legújabb alkotásában célunk a "Lexor" nevű rendkívül gonosz úriember totális eliminálása, valamint a béke helyreállítása Blackmoore földjén.

Ez azonban közel se olyan egyszerű feladat, mint elsőre látszik, mivel kezdetben azt sem tudjuk, hogy barátunk hová bújt el előlünk. Meg kell találnunk továbbá az Élet Hét Titkát is, mely a legendák szerint az egyetlen út Lexor legyőzésére. Sajnos azonban ő is szorgalmasan látogatta a helyi könyvtárakat, s így ezzel legalább annyira tisztában van, mint mi, ezért aztán minden egyes titok mellé egyik hűséges követőjét állította őrnek. A titkok a királyság különböző kastélyaiban lettek elrejtve, és habár mindegyik egyforma erővel bír, az őrök lényegesen különböznek egymástól mind hatalomban, mind mentalitásban. Legyőzésükhöz nem árt tehát, ha néhány fontos eseményét ismerjük "előző" életüknek. (Mert mostanra ugyebár már átmentek élőhalottba...)

Zurnar: A legerősebb varázsló (Lexor mellett) aki valaha is élt Blackmoore földjén. Egyesek szerint Lexor jobb keze. Az északi tartományok korlátlan ura.

Kang: Minden idők leggyűlöltebb hadura volt. A barbár tartományok szülötte, ki a szervezetlen törzsek egyesítéséből félelmetes hadsereget formált, majd leigázta a Gronk Királyságtól délre fekvő területeket... Kang Lexor első számú stratégája, a fegyverek és a közelharc nagymestere.

Marnor: Életében Blacmoore partvidékének ura volt, így nem meglepő, hogy a legjobb kapcsolatot a helyi kalózokkal alakította ki. A pénz és a drágakövek iránti rajongása miatt most Lexor legfőbb kincstárnokaként funkcionál.

Worm: A második évezredben egy misztikus Worm nevű vallási vezető bukkant fel Blackmoore földjén. Mindenütt terjesztették a prédikációit, emberáldozatokat mutattak be a tiszteletére, mígnem már szinte félistenként tisztelték. Persze azért nem mindenki értett vele egyet, s így egyik hűségesnek hitt embere végzett vele. A nyugati tartományok élén minden erejével azon van (persze a titok őrzése mellett), hogy ismét Blackmoore vallási vezetője lehessen.

Drake: A legendás "Tolvajok Hercege", a hegyvidékek ura.

Gronk: Egyszerű zsoldosként kezdte életét, majd később egyesítette a nomád és a zsoldos egységeket egy hatalmas hadsereggé. Ennek a hadseregnek a segítségével leigázott hármat a hét királyságból, majd az egyik csatában meghalt.

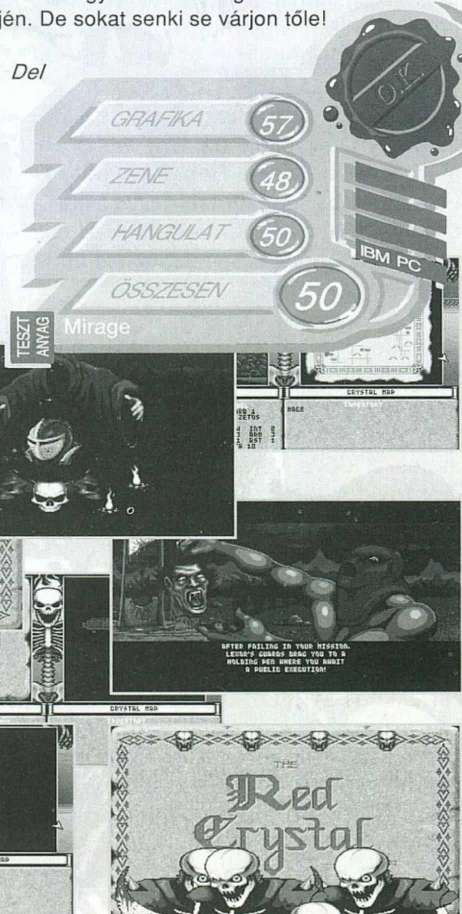
Tagar: Ötszáz évvel Kang uralkodása után, Tagar lett a legerősebb hadúr. Sikerült néhány kisebb királyságot megszereznie, de sohasem volt elég ereje, hogy megtartsa őket. Egy ismeretlen orgyilkos végzett vele... Tagar most sokkal ambiciózusabb, egyességre lépett néhány déli dwarf klánnal, megerősítve helyzetét a királyi hadsereg egyik vezető pozíciójában.

A játék ugyanúgy kezdődik, mint ezernyi más RPG - karaktert kell generálnunk. Semmi különleges ismeretre nincs ehhez szükségünk, hiszen a tulajdonságok nevei magukért beszélnek (Strength, Stamina, Damage stb.). Az egyetlen érdekesség a címerünk, mely tulajdonképpen a hovatartozásunkat fejezi ki. A jelentősége ennek mindössze annyi, hogy honnan kezdjük el kalandjainkat, és bizonyos karakterek hogyan fognak ránk reagálni. A program támogatja a modemen keresztül történő játékot is, egyszerre tehát ketten is próbálkozhatunk. Ha nincs modemünk, akkor sincs baj, mivel lehetőség van osztott képernyős játékra is, ami a maga nemében egyedülálló. Ez tényleg érdekes lenne, ha úgy működne, ahogy valószínűleg kitalálták. Sajnos azonban nem úgy működik, mivel az egyik játékos által elpusztított ellenfél a másik játékosnak még életben marad, és így semmi értelme az egésznek. Egymás ellen persze küzdhetünk, de ez azért nem az igazi.

Végeredményben az egész nem lenne rossz, csak sajnos azt felejtették el a játék fejlesztői, hogy 1994-et írunk. Sem zeneileg, sem grafikailag nem igazán éri el azt a szintet a program, mely sokáig a monitorok elé láncolná az embert. Azért van néhány eredeti ötlet benne, így az igazán fanatikus szerepjátékosoknak érdemes egy kicsit barangolni Blackmoore földjén. De sokat senki se várjon tőle!

- Del





SHERLOCK HOLMES

Még egy CD-s játék, és szintén az Electronic Artstól. Úgy gondolják, hogy a régi sikereket illik kihozni CD-n is. Csak azt nem veszik észre, hogy ha valaki kiad *x* fontot egy CD-s játékra, akkor az el is várja, hogy a kiadó kihasználja a CD adta lehetőségeket. Ezt nem nagyon veszik észre, sok játékot adnak ki változtatás nélkül. Ezt történt a Sherlock Holmes-szal is. Egy nagyon jó (tényleg nagyon jó) kalandjáték, szép grafikával, sok szöveggel... Megjelenik a CD-s verzió, és... A nagy SEMMI! Ugyanaz a játék, grafika, hang... csak négyszer van felírva (angol, német, francia és spanyol nyelven). Ennyi. Úgy gondolták, hogy ez bőven elég egy CD-s játékhoz. Úgy látszik, hogy még nem hallottak a Rebel Assaultról, 7th Guestről... A legmókásabb az Elite 2, a CD-s verziója! 4 MB!. Yes! Így kell csinálni. Tudják, hogy hogyan kell lejáratni a PC CD-t. No...

A játékot mindenki ismeri, olvashattatok is róla, ezért nem is pazarlom a helyet arra, hogy leírjam még egyszer azt, amit valaki már leírt. Azt megemlítem, hogy mi szükséges a CD-s verzió futtatásához, majd egy rövid sztori az egész "Hasfelmetszős dologról" (megéri elolvasni).

Először is kell hozzá egy CD-ROM, min. 386/16, 590 base memory, MS-DOS 5.0. Ajánlott némi EMS és egy hangkártya. Ha semmi hang nem lenne a beállítás ellenére, akkor EMM386 -írjuk be a config.sysbe, a parancs mögé (ha van mindenféle beállításunk, akkor a RAM/NOEMS elé) azt, hogy d=40. Ha QEMM-et használunk, akkor "DMA=40"-et. Ha ezek megvannak, akkor gond nélkül kellene futnia. Nos nekem nem futott. A legokosabb az egészet (csak azt a nyelvet amivel játszani akarunk) felmásolni a vinyóra (28.5 MB, (pontosan) ugyanannyi mint a lemezes verzió). Onnan már gond nélkül fog futni, és valamelyest gyorsabb, mint CD-ről.

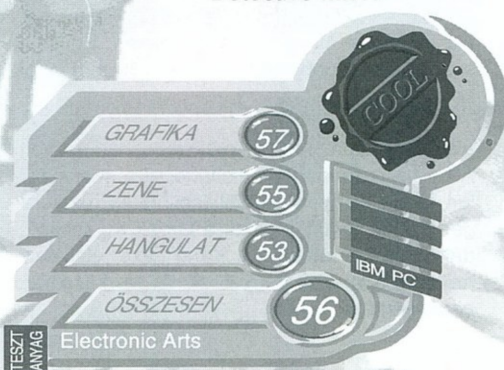
"Az élet nem volt habostorta a londoni East Enden, az 1880-as években. A nagy munkanélküliség, az alacsony bérek elégedetlenséget szítottak a környéken. Ennek eredménye képpen megnőtt a rablások és gyilkosságok száma. Az utcákat bandák uralták. 1888 augusztus 31. és november 9. között egy elképesztő gyilkosság-sorozat borzolta fel a lakosság idegeit. Az egész nemzet megrémült. A gyilkost nem találták, és egyszerűen csak Hasfelmetsző Jack-ként emlegették.. Ki volt ő, honnan jött...? Az ilyen és ilyenekhez hasonló kérdésekre az elmúlt évszázadban többen próbáltak meg választ találni, sikertelenül.

Az áldozatok:
Mary "Polly" Nicholls (1845-1888) Augusztus 30-án hajnalban találták meg. A torkát átvágták, a testét megcsonkították.
Annie Chapman (1841-1888) Szeptember 8-án hajnalban találták meg. A nyakát a csigolyákig átvágták, a testét megcsonkították és egyes belső szerveit kiszedték. A vágások pontosságából arra következtettek, hogy az elkövetőnek anatómiai ismeretei voltak.
Elizabeth Stride (1843-1888) Szeptember 30-án, éjfél után találták meg. "Csak" a nyakát vágták át. Valószínűleg a megtaláló megzavarta a gyilkost a "munkájában".
Catharine Eddowes (1842-1888) A hulláját kb. 1 órával E. Stride hullájának a felfedezése után lelték meg. A fejét brutálisan megcsonkították, egyes belső szerveit kiszedték.
Mary Jane Kelly (1863-1888) A Hasfelmetsző utolsó áldozata. A lakása ajtaja előtt "érte a halál". A legjobban megcsonkított áldozat. Az arcát felismerhetetlenségig szétszabdalta.

A gyanúsítottak:
Az öt gyilkosság kevesebb, mint 10 hét alatt egész Whitchapelt feldühítette. A rendőrség több "bűnbakot" talált, de az igazi gyilkos személyét még ma is homály fedi. Lehet, hogy George Chapman volt, akit 1903-ban akasztottak fel három volt feleségének a megmérgezéséért. Lehet, hogy Aaron Kosminski volt, aki utálta a nőket, különösen a prostituáltakat. Más teóriák szerint lehet, hogy Albert Viktor herceg, vagy Sir William Gull, a királynő orvosa volt a tettes. Ki tudja. Lehet, hogy sohasem fog fény derülni a valódi tettes kilétére?"

No. A játék (mint már mindenki tudja) szerintem nagyon jó, jó a hangulata... Amiért lehúzom az összhatást, az az, hogy egy CD-s játék egy kicsivel több figyelmet igényel. Kalandra fel!

Detective Mr. T.



CD-ROM EDITION

EVASIVE ACTION

Függetlenül attól, hogy milyen gépen, mikor és melyik software-rel próbálunk egy-egy pillanatra kilépni a sivár valóságból, idővel elveszti vonzalmát a túlságosan intelligens, vagy könnyen kiszámítható, mesterséges intelligencia ellen vívott küzdelem. Viszont egy, esetenként több élő résztvevő bevonásával újabb és lényegesen izgalmasabb dimenziók tárulhatnak elénk. Tapasztalható a csapatmunka öröme, a másikról való gondoskodás eddig ritkán tapasztalt kihívása, vagy éppen a másik ember felett aratott diadal mámora.

Már a C64-es korszakban megjelent néhány közös játékot lehetővé tevő -főleg akciójáték és még mindig szívesen gondolok vissza az **ACE I-II** éjszakába-nyúló őrült csatáira. A computerek fejlődésével pedig egyre nőttek a lehetőségek, és időről-időre felbukkant egy-egy co-operative üzemmóddal rendelkező szimuláció is, igaz ezek már külön gépeket igényeltek. Viszont a rohamos változások ellenére, hosszú ideig nem született az ACE II-höz hasonlítható frenetikus alkotás.

Az **EACT** híre -mint a szimulátoroknál általában-, jóval megelőzte tényleges megjelenését. A továbbiakból pedig az is kiderül, hogy megérte-e a várakozás.

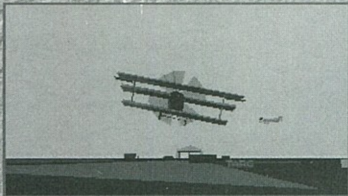
1917: TEVÉK & TRIPLÁNOK

Az első világháború Európájának gránátok szaggatta arcvonalai felett már számos légiharcból kerülhettünk ki győzedelmesen más, ezt a korszakot feldolgozó szimulációkban. Ezen esetekben azonban az ellenfél kizárólag a számítógép irányítása alatt állt, most viszont sokkal kiszámíthatatlanabb ellenfelek megjelenésére is fel kell készülni. Egy ilyen szituációban a légiharc kimenetelénél meghatározó tényező lehet a szemben álló felek vadászgépei előnyös, valamint hátrányos tulajdonságainak pontos ismerete.

Az angol **Sopwith** cég biplánja, mely a **Royal Flying Corps** első **Vikers** géppuskákkal felszerelt típusa volt, nevét a két szinkronizált fegyver závárzatát körbezáró, púpra emlékeztető borítólemezről kapta. Egy tapasztalt pilóta kezei között a **Camel** veszedelmes fegyvernek bizonyult, és talán a **Fokker Dr.1** kivételével minden hadrendben álló géptípust képes volt könnyűszerrel kimanőverezni. 1917. júliusában történő első bevetésétől, az 1918. őszén bekövetkező békekötésig legalább 1.294 légigyőzelmet könyvelhettek el a szövetségesek **Camel** századai.

Bár közkedvelt típusnak számított, a csekély repülési gyakorlattal rendelkező pilóták gyakran megtapasztalhatták kevésbé barátságos tulajdonságait is. A gép figyelemreméltó mozgékonyságának, melyben nagy szerepet játszott a forgóhengeres hajtómű forgatónyomatéka, megvoltak a maga veszélyei. Jobb fordulók esetén a **Camel** orra hajlamos volt a lebukásra, míg balra történő irány-változtatásoknál ennek pontosan az ellentettje volt tapasztalható. Ennek értelmében egy figyelmetlenül, korrigálás nélkül végrehajtott, hirtelen jobb kanyar gyakran fatális kimenetelű dugóhúzóval végződött. A fel-

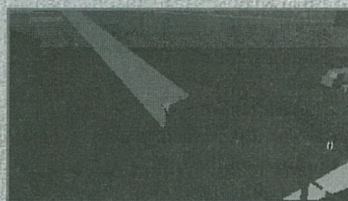


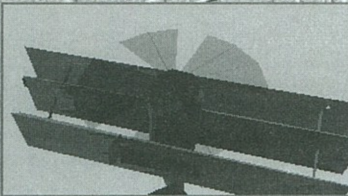




szállást követően a francia **Clerget** által kifejlesztett motor hajlamos volt a lefulladásra, ha az üzemanyag/levegő keveredési arányát azonnal nem csökkentették. Ilyen szituáció bekövetkeztekor a vonóerőtől megfosztott gép átesett és nincsenek feljegyzések arról, hogy valakinek sikerült kikerülni a dugóhúzóból. Talán ezek ismeretében kevésbé hathat meglepően, hogy magas volt a baleseti statisztika a **Camel**-en tanuló újoncok körében.

A holland **Anthony Fokker** által tervezett **Dr.1**-es háromfedelű rövid szolgálati ideje ellenére, a '**Vörös Báró**'-nak köszönhetően a világháború halhatatlan legendáinak egyikévé vált. Szerkezeti felépítése alapján leginkább a **Sopwith Triplane** kategóriájába lehetne besorolni, a fegyverzete viszont már a **Camel**-hoz hasonlóan, két szinkronizált, puska kaliberű **Spandau**-ból tevődött össze. Ezek érdekessége, hogy -feltehetően eredményesebb lőszerfelhasználás céljából- egyszerre, valamint különkülön is működtethetők voltak. Repülési paramétereit tekintve a **Dr.1** kitűnő emelkedése és a **Camel**-lel azonos szintű manőverező képessége kellően egyensúlyozta az alacsony sebességéből származó hátrányokat. A stabilizátor nélküli, nagy függőleges vezérsík éles





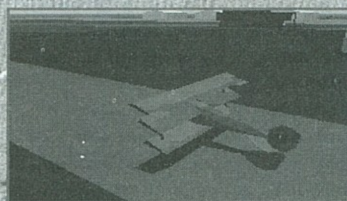
irányváltoztatásokat tett lehetővé a szárnyak bedöntése nélkül, de a gép vázszerkezete mégsem volt hibáktól mentes. A fokozott g terhelésű manőverek esetenként a félszárnyak leválását eredményezték, így a Dr.1 nem volt képes az ellenfelek elöl zuhanórepüléssel történő elmenekülésre. Ennek a problémának a következtében, mely rövid időn belül Pastor és Gotterman német hadnagyok halálát eredményezték, 1917. októberében kivonták a típust az aktív szolgálatból. Bár a későbbiekben elkészült egy megerősített szárnyú változat, ez nem jelentett tökéletes orvoslást a problémára. Az viszont elgondolkodtató, hogy mindezek ismeretében, hogyan arathatta Manfred von Richthofen győzelmei jelentős hányadát ezen a géptípuson???

1942: BOSZORKÁNY VADÁSZAT ZÉRÓKKAL

A csendes-óceáni hordozócsaták két legismertebb vadásztípusa került egymással szembe ebben a korszakban. Mindkét gép tökéletes mintapéldánya a korszak japán, ill. amerikai repülőgép-tervezésben uralkodó nézeteknek és kétség kívül **EACT**-ban itt tapasztalható a legnagyobb teljesítménybeli különbség két szembenálló gép között.

A robusztus felépítésű **Hellcat**-ot az akkori legerősebb csillag-



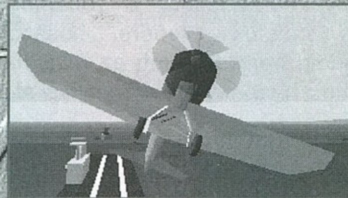


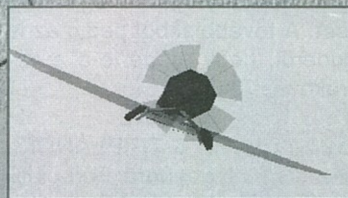
motor köré tervezték, nagy hangsúlyt fektettek a túlélőképességre és a hat .50 kaliberes **Browning** is elegendő tűzerőt biztosított a japán légierő megszárlására. Sebessége 3.000 m alatt 70 km/h-val, ezen magasság felett pedig akár 110 km/h-val haladta meg a **Mitsubishi** által gyártott gépet. A végsebességet tekintve a **Hellcat** 122 km/h-val volt gyorsabb ellenfelénél.

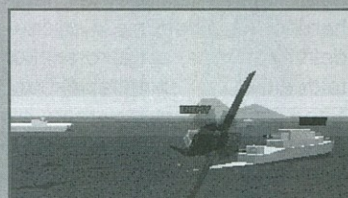
A Jiro Horikoshi által tervezett gép, közismert nevét az **A6M2** változat megjelenésének időpontjáról kapta, ami 1940-ben, a japán időszámítás szerinti 5700. évben történt. Ennek alapján lett ez a 00 típus, avagy **Zero-Sen**. A hivatalos szövetséges kód szerint '**Zeke**' nevet viselő gép egészen más szempontok figyelembevételével került le a tervezőasztalról. Az óceán feletti nagy hatótávolságú bevetések, minél takarékosabb hajtóművet és könnyű strukturális kialakítást igényeltek, és a japán tervezők szintén fontosnak tartották a mozgékonyságot, a jó manőverező képességet. Az ezen előírásoknak való megfelelés érdekében, áldozatokat kellett tenni más paraméterek rovására. Ennek értelmében a japán harci-gépek majoráns része feltűnően sebezhető volt, minimális páncélvédettséggel rendelkeztek és a háború első éveiben az öntömítő üzem-

anyagtartályok beépítésére sem került sor. Mindezek következtében az amerikai légierők gépeinek újabb generációja lényegesen felülmúlta a hadban álló japán típusokat. Ezen a hadszíntéren nem következett be az Európában tapasztalt 'felpáncélozódás', így itt a háború végéig több mint megfelelő fegyver maradt az .50 kaliberes géppuska. 3.000m-ig, a **Zero** 3m/s-mal jobban emelkedett az **F6F**-nél, de ennél nagyobb magasságokban ez fokozatosan csökkent és 4.200m-en már azonos arányú emelkedés volt tapasztalható. 4.500 m felett pedig már a szuperfeltöltővel rendelkező Hellcat volt az úr. A zuhanórepülés kezdetén megközelítőleg azonos gyorsulással rendelkezett mindkét vadász, de erősebb motorjának és nem utolsósorban nagyobb tömegének köszönhetően, az **F6F** a későbbiekben minden manőverben utolérhetetlennek bizonyult.

A **Zero** kis- és közepes magasságokban, alacsonyabb sebességgel vívott légiharcokban volt a legveszélyesebb. Kiemelkedő fordulékonyságát csak 10.000 m felett tudta elérni az F6F. Sajnos a sebesség növekedésével, az irányító-felületekre ható fokozott erők miatt, vészesen romlott a fordulékonysága és 390 km/h felett







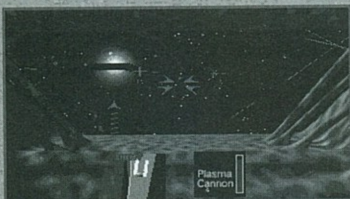
már ismét az **F6F** volt eredményesebb.

Az egyetlen terület, ahol a **Zero** egyértelműen felülmúlta ellenfelét, a kilátás volt, hiszen a kabintető -bár a klasszikus értelemben nem lehet 'buborék'-nak tekinteni- lényegesen nagyobb látóteret engedélyezett 6' órában. Ezt minden bizonnyal tovább lehetett volna javítani visszapillantó tükrök beszerelésével, de erre nem került sor és valószínűleg az sem vívta volna ki a pilóták ellenszenvét, ha a páratlan látótér helyett, a fejüket némi páncéllemez beépítésével oltalmazták volna.

1995: DARÁZZSAL EGY TÁMASZPONT ELLEN

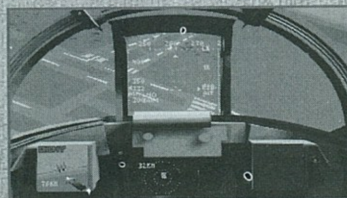
Ezen korszak gépei, a napjainkban dúló világpolitikai konfliktusok következtében fokozott publicitásnak örvendenek, így feltételezhető, hogy még a repülés iránt minimális érdeklődést nyilvánítók is kellő ismeretekkel rendelkeznek legfőbb tulajdonságaikról. Ennél a párosításnál is nyilvánvalóan az ún. 'eltérő' légiharc' szituáció tapasztalható, hiszen számos kiemelkedő paramétere ellenére, az **F/A-18** mégsem tekinthető a légiharcra tervezett **29**-essel egyenlő szintű ellenfélnek.

Avionikájának gyengébb teljesítménye ellenére, a Fulcrum





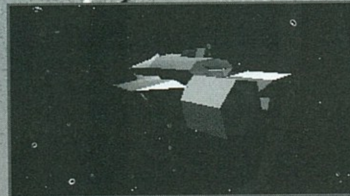




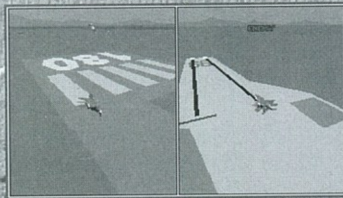
lélegzetelállító repülési tulajdonságokat tudhat magáénak, melyek közül mindenképpen említést érdemel az akár 80'-os állásszögben történő, folyamatos repülés. Ez a manőver, az eredeti repülési irány módosítása nélkül tesz lehetővé légicélpontok elleni hirtelen gépágyú-támadást. A gép másik aerobatikai különlegessége, a **Pugacsov Kobra**, légiharcban való alkalmazásáról nincsenek feljegyzések, de feltételezhető, hogy a manőver következtében fellépő hirtelen sebességcsökkenés túllövésre kényszerítheti az üldözőt.

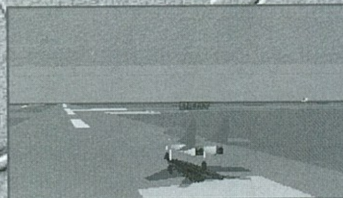
Légiharc esetén szintén nagy előnyt jelent az infra-vörös célkövető berendezés, mely passzív mivoltából fakadóan, célbefogás esetén nem aktiválja az ellenfél RWR szenzorait. A 30 mm-es fedélzeti gépágyú valóságban csekély, 150 db-os lőszerkészletét, a játszhatóság érdekében 250 gránáttal megnövelték, így ez a különösen pontos fegyver megszabadult utolsó nagy gyengéjétől is.

Az **F/A-18**-as 'jet-zsoké' számára a sebesség minél optimálisabb kihasználása jelenti a legjobb taktikát. Mivel az előzetes riasztás nélküli, IR rakéta-támadások ellen csak a jó öreg szemgolyóra lehet számítani, nem szabad arról megfeledkezni, hogy a AA-2, mint a legtöbb IR rakéta, hatótávolsá-









ga csak néhány mérföld. Ennek értelmében, mindenekelőtt, hátulról kisebb magasságból történő Fulcrum támadásokra kell számítani.

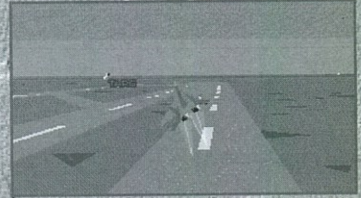
2064: LASERMAN és LEATHERBACK

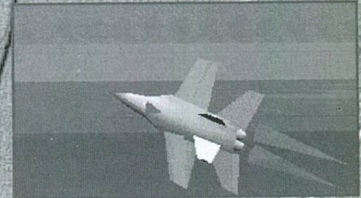
A légkörből való kilépés már nem jelent akadályt ebben a kiszélesedett hadszínterű korszakban, de az egymástól lényegesen különböző környezetben, más-más taktikákra van szükség.

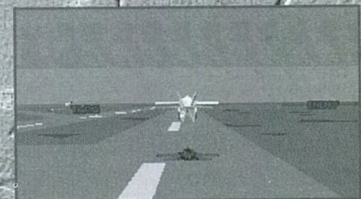
Kisebb tömege következtében, a **Laserman** alacsonyabb sebesség intervallumban vívott tűzcsatákban különösen fordulékony, viszont a légkörben nyújtott teljesítménye elszomorító, hiszen itt már kifejezetten nehézkesen reagál a kormánymozdulatokra. Ennek a hátránynak a kiküszöbölésére alkalmazzák az automatikus célkövetővel ellátott lövegeket ezen a típuson.

Azonban az **Aoun** konzorcium **Leatherman** modelljének is megvannak a maga előnyös, ill. hátrányos tulajdonságai. A hajó iker Gravitáció-hajlító fúziós konverterének 158 tonna tolóereje lényegesen felülmúlja a jóval kisebb teljesítményű Laserman gyorsulását, de a relatív nagy 55 tonnás tömegből adódóan, nagyobb sebességek esetén a hajó hajlamos ballisztikus röppálya követésé-









re. A légköri körülmények között tanúsított kiemelkedő mozgékonysága azonban ennek ellenére figyelemre méltó.

Légiharc esetén mindkét hajó számára kiemelkedő jelentőségű az optimális lendület kihasználás. Ha a fokozott manőverezés közben mégis kritikusan lecsökken a sebesség, csak a legszükségesebb esetben ajánlatos a hajtóművek aktiválása, hiszen a jól észlelhető, kilővellő sugárnyalábok könnyen felfedhetik a hajó pozícióját.

A DÖNTŐ TÉNYEZŐ:

Az **EACT** minden kétséget kizáróan az '**eltérő**' légiharcon alapul. Hivatalosan minden olyan összecsapás '**eltérő**'-nek tekintendő, ahol a gépek közötti különbség, mely a legkülönfélébb területekre vonatkozhat, meghaladja a 10 %-ot. A gyakorlatban ez nem más, mint hogy mennyire lehet kiaknázni az ellenfél legnagyobb gyengeségét, a saját erősségek kihasználása mellett. Ellentétben az elterjedt hiedelemmel, a légiharc nagyon is emberfüggő, hiszen az a pilóta, aki betéve ismeri mind saját, mind ellenfele gépének tulajdonságait, roppant előnnyel rendelkezik. Nem szabad megfeledkezni arról, hogy a technika valójában nem más, mint szerszám a pilóta kezei között.

Az első világháború alatt volt a legkisebb a haditechnika közötti különbség, így a pilótáknak leginkább a saját tapasztaltságukra és helyzetfelismerésükre kellett hagyatkozniuk, az ellenfél előnytelen helyzetbe való kényszerítése érdekében. A legfontosabb előny itt talán a magassági fölény volt.

Két évtizeddel később, a **Zero** pilótáknak kedvező magasságban zajló, kis sebességű fordulóharcot kellett kierőszakolniuk az **F6F**-ek feletti győzelem érdekében. A **Hellcat**-ek taktikája viszont a nagy sebesség-fölényük kihasználásával történő, meglepetésszerű rácsapás volt. Itt életveszélyes a bámészkodás és kerülni kell a fordulóharcot.

F/A-18-cal leginkább észrevétlen, kisebb magasságból és hátulról végrehajtott támadással lehet **29**-est lőni. Sajnos az egyéb offenzív manőverek kimenetele nem kétséges. Az L-L rakéták megjelenésével fokozatosan lecsökkent a magassági fölény szerepe, és helyét az észrevétlenség vette át. A magassággal nemcsak a radarral való érzékelés veszélye fokozódik, de a lángoló fúvócsövek is mágnesekké válnak az IR rakéták számára.

Úgy tűnik, a következő évszázadban sem következett be majoráns koncepcióváltozás, hiszen a **Leatherback**-nek az űrben még mindig a jól ismert 'üsd & fuss' taktikát kell alkalmazni és közelharc kibontakozása esetén, a légkörbe kell csalogatni a **Laserman**-t.

SZÓRAKOZÁS FORMÁI???

A három választható lehetőség közül a **DOGFIGHT** talán nem szorul magyarázatra. Bármely **Stunt** teljesítése felfegyverezi a gépet, míg a támaszponton történő részleges, ill. teljes landolás, értelemszerűen részleges ill. teljes javítást eredményez. **AIR RACE** esetén a **stunt**-ok nagy sebességű leküzdése a cél. Az ellenfél kilövése, csak pillanatnyi megbénítást eredményez. A klasszikus 'macska & egér' harcot dolgozza fel az **ATTACKER** opció, ahol meghatározott idő alatt kell eltalálni az ellenfelet. Ezt követően felcserélődnek a szerepek, és a vadász űzött vaddá válik.

NARRATÍV KLIPPEK:

Abban gondolom mindannyian egyetértünk, hogy általánosságban a 3D-s programok, de legfőképpen a szimulátorok esetében gyakran lehetetlen a gépünk körül zajló események vizuálisan történő nyomon követése. A futómű bevonását vagy kieresztését általában csak az ellenőrző-panel egyik jelzőfényének színváltozása útján érzékeljük és bizony időnként az is előfordul, hogy a szárnytő mellett robbanó rakétáról, vagy a gép törzsébe csapódó gépágyú sorozatról csak a találat bekövetkezésének pillanatában szerzünk tudomást.

Ez a virtuális vakság egyrészt abból fakad, hogy egy-egy agresszív támadás vagy éppen mélyrepülésben történő fejvesztett menekülés hevében a pilótának számos műszert kell folyamatosan ellenőriznie és egyszerűen nincs ideje a legkülönfélébb külső nézetek között váltogatásra. Másrészt egy realisztikus szimulációnál feltételezhetően kellő megdöbbenéssel fogadnánk azt, ha a 'premier-plán'-ban nézhetnénk végig minden fontosabb történést. A Strike Eagle II-nél szerzett tapasztalatokból pedig már ismerjük azt a flusztráló érzést, mikor is optimális támadási pozícióban repülve, pont a tüzelés megkezdése előtti pillanatban dönt úgy a program, hogy ajánlatosabb lenne megtekinteni egy számunkra 'különösen' veszélyes Polikarpov felszállását.

Az **EACT** mindezek ellenére nagy hangsúlyt fektetett ezekre az ún. 'narratív klippekre', melyek révén feltehetően több eseményt kívánt a programba becsempészni. De vajon miért kell külön felhívni a figyelmet valamire, ha az egy esztétikai katasztrófa?? Még szerencse, hogy ez az opció kikapcsolható. Hasonlóan nagy bukásnak találtam a túlzottan 'arcade'-osra sikeredett irányítási rendszert, amely -bár sikeresen lecsökkentette a billentyűzet-kombinációk számát- gyakran lehetetlenné tette hirtelen ellenlépések megtételét.

KITÉRŐ MANŐVER???

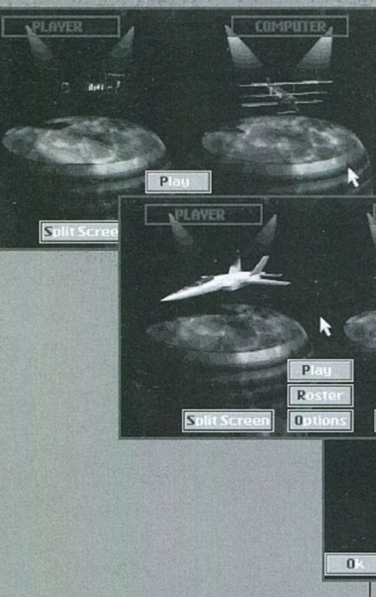
Nem lepődnék meg, ha sokan valóban ezt a megoldást választanák és tényleg elkerülik ezt az alkotást, hiszen még **Fleet Defender** vagy **Pacific Strike** ászainak idegrendszerét is megviselheti a látvány. Talán csak a kisebb teljesítményű PC tulajdonosoknak fog imponálni, hogy végre van egy olyan új szimulátor, ami a gépükön is garantáltan gyorsan fut. Megjegyzem, hogy pontosan ebből kifolyólag, gyorsabb 486-osokon egyes periódusok -1942-ben szinte játszhatatlanná válnak. Hogy én?? Inkább három menet az Amigás **Sky-Chase**-sel. De természetesen ez kizárólag egy szubjektív vélemény.

Sorell'

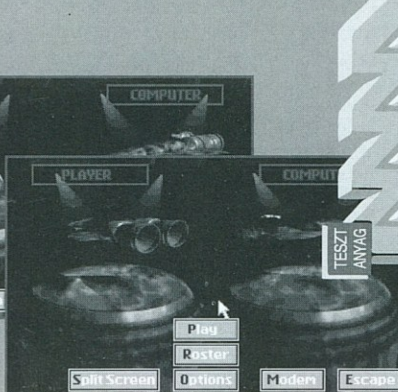
Evasive Action billentyűzet funkciók:

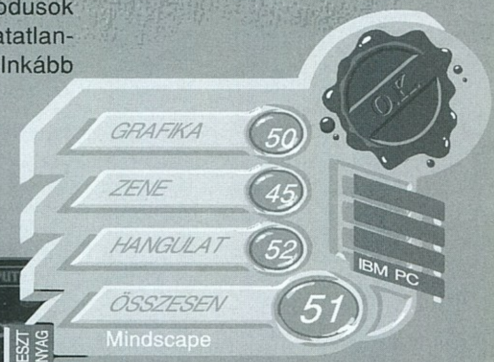
Esc: Küldetés feladása
F1: Kilátás a fülkéből előre, 12' órában
F2: Külső nézetek közötti váltogatás
F10: Kilépés DOS-ba
Z: Botkormány balra
X: Botkormány jobbra
@: Botkormány előre
/: Botkormány hátra
V: Irány/tárgy kivetítő
Enter: ACTION parancs
Space: SELECT parancs
Tab: Tárgyak / létesítmények megtekintése
+: Teljesítmény fokozása
-: Teljesítmény csökkentése

Numerikus billentyűzet:
0: ACTION parancs
2: Botkormány hátra
4: Botkormány balra
6: Botkormány jobbra
7: Külső nézetek közötti váltogatás
8: Botkormány előre
NumLock: Kilátás a fülkéből előre, 12' órában
PgUp: Teljesítmény fokozása
PgDn: Teljesítmény csökkentése
+: SELECT parancs
**:* Tárgyak / létesítmények megtekintése
.: Irány/tárgy kivetítő









Riport csokor



Az E.C.T.S. mindig kitűnő alkalmakat kínál arra, hogy a játékipar vezető programozóival és grafikusaival interjúkat készíthessünk. Az idei kiállításon **Martin Edmundsun**-t, a Reflections szoftverház managerét "kaptuk el", a Psygnosis székházban. Egy kis szoftográfia: Beast, Awesome, Beast 2, Beast 3, Brian the Lion...

- Ha jól emlékszem, a Beast III volt az utolsó játékuk. Mi történt azóta?

- Két és fél évvel ezelőtt kezdtük el a Brian fejlesztését, a Beast III programozása körülbelül akkor fejeződött be. A játék fő koncepciója az volt, hogy az egész képernyőt megmozgassuk olyan effektekkel, amelyeket eddig csak az SNES-en (Nintendón) láthattunk.

- Ön szerint melyek a játék legjellemzőbb vonásai?

- Minden gépre gondoltunk, így az A500 tulajdonosok is élvezhetik a speciális effekteket. Realtime forgatás van beépítve, a háttér is mozog, miközben az előtérben játszhatunk. Szóval megpróbáltuk a maximumot kifacsarni a gépből, természetesen 1200-on az effektek még vadabbak. 45 szinten kell átverekednünk magunkat, itt 80 ellenfél próbál megakadályozni a célunk elérésében. Tulajdonképpen két térképet kell átjárnunk, ahol sok extra szint, rejtett pályák és bónuszok vannak. Természetesen HD installálható a játék.

- Mit terveznek a jövőben?

- Még korai lenne bármit is mondani, de valószínű, hogy más gépekre is fogunk fejleszteni.

A Psygnosisnál nemcsak Martint, hanem **John Gibsont** is megszólaltattuk. A név bizonyára ismeretlen, hiszen a Psygnosis egyik belső fejlesztőjéről van szó, de ő egyike volt az elsőknek, aki belefogott a CD-s játékok fejlesztésébe. Így született a **Microcosm**, amely az első volt a világon abban, hogy már a kezdetektől csak CD-re lett fejlesztve, így maximálisan megpróbálja kihasználni a CD-ROM-ok lehetőségeit.

- A Microcosm egy japán gépre jelent meg először, ez az FM Marty Towns volt.

- Igen, a Fujitsu cég bízott meg minket, hogy a gépünkre elkészítsük az első programot. Három éve kezdődtek a tervezések.

- Hogyan indul egy játék tervezése?

- Először a storyboardot építjük fel, csakúgy mintha egy mozifilm forgatókönyvét készítenénk el. Ez főleg képekből áll.

- Mi volt a nehéz az első CD játék elkészítésében?

- Főleg az, hogy sok mindent kellett újrarajzolni, de nekünk is sok gondunk volt a grafikai tömörítő algoritmussal. Nem lehetett a grafika több mint 20 kbyte képernyőnként. A 20 kbyte-ot mi 10 k-ra tömörítettük egy speciális eljárással, amit realtime tudunk kitömöríteni. Ez jelenleg a világon a legoptimálisabb tömörítő idő/adatsűrűség függvényében. Nagyon sok időnkbe került ezt optimalizálni. A grafikusoknak is gyakran kellett a renderelt képeket újrarajzolniuk, újraszámoltatniuk.

- A PC változat sokkal rosszabb minőségű mint a CD[32] vagy az FM Marty Towns. Miért?

- Ez az első PC CD-ROM játék a Psygnosistól, és azt hiszem, hogy a programozóknak még bele kell jönniük a munkába. Nem belső fejlesztőkről volt szó, ez is szerepet játszhatott.

- Nem okozott-e gondot a 300 kbyte/sec töltési sebesség?

- A pályák grafikai részegységenként vannak felrakva a CD-re, 150 útvonalnyi. Ezért kézenfekvő, hogy ABC sorrendben rakod fel az útvonalakat, így könnyebb nyilvántartani azokat. Igen ám, de a játék annyira ki van élezve a CD technikára, hogy a fej mozgatási ideje már komoly másodperces kiesést okozhat, ha megkeresi a megfelelő nevet, és átugrik a jó pozícióra. Tehát úgy állítottuk össze a fileokat, hogy a CD-n egymást kövessék az egymás után következő pályák is. A következő játékunk a Megamorph lesz, amely ismételten MegaCD, CD[32] és FM Marty Towns fejlesztésű.

- Köszönöm az interjút.

A Psygnosisnál találkoztunk még **Fredrick Lilligen** barátommal, aki a nagy hírű Digital Illusions csapat prominens tagja. Két játékon dolgoznak, az egyik a **Benefactor** (Amiga/Megadrive) és a másik a **Hardcore** (SEGA, talán A1200).

- Hello Fredrick! Hogyhogy itt?

- A 21st Centuryvel nincs semmi gondunk, csak nem akarnak konzolra fejleszteni. Erre a Psygnosis kínálta a legjobb lehetőséget.

- Mi lesz a Pinball Dreams III-mal?

- Természetesen kiadja a 21st Century, és jelen pillanatban csak annyit mondhatok, hogy ha a Dreams után a Fantasies 50 % javulás volt, akkor a Pinball Illusions 100 %-kal jobb lesz mint a Fantasies! Milliószor pinballoztuk nagy asztaloknál. Minden szemszögből megnéztük már a játékot, s így még közelebb akarjuk hozni a játékot a valósághoz. A Fantasies CD32 változatában már az asztaloknak is CD zenéi lesznek, valamint lesz egy történelmi áttekintés a pinballokról.

- Mik a kedvenc asztalaid?

- Az Addams Family, de szerintem a Star Trek ma a legjobb flipperasztal!

- Mi a véleményed a Spidersoftról (ők készítették a Pinball Dreams PC változatát, ami nem volt épp a legszínvonalasabb Amiga konverzió)?

(Fredrick szeme mérgesen villan)- Nyolc bites maradékok! Játssz a PC-s Dreamsszel és játssz a PC-s Fantasies-szel, s élvezd a különbséget!

- Mesélj nekünk valamit a Benefactorról!

- A szivárványgépet ellopták, amit vissza kell szereznünk. A játékban nincs gyilkolás, tulajdonképpen kis emberkéket kell védenünk, sőt hathatunk is rájuk, hogy egyre intelligensebbek legyenek. A játék egy átmenet a Lode Runner, a Lemmings és az Impossible Mission között. A játékos karaktere 400 animációs fázisból épül fel, így tud: ugrani (vagy háromféle képpen), hasalni, rohanni, falhoz lapulni stb. Reméljük ez a játék is megnyeri a nagyközönség tetszését.

- Köszönöm az interjút, sok sikert!

Masell

HEIRS TO THE THRONE

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy királyság, egy fantasy birodalom egyik kicsiny kontinensén. Az idők kezdetén ezt a földet kegyetlen orkok uralták, azonban egy bölcs és hatalmas ember segítségével sikerült elűzni őket. A földesurak hálából királlyá koronázták. A királyi birtokok szépen növekedtek az azt követő békeidőkben és ezt a féltékeny bárók nem nézhették jó szemmel. Egy hideg decemberi éjszakán orgyilkos lopódzott a kastélyba és meggyilkolta a királyt. Az azt követő harcban az egész kastély porig égett. Az ország több részre szakadt. Nagyrészt a királyhoz hű emberek, a royalisták kezén volt, a másik a lázadó bárók kezében.

Itt lépünk be a játékba, az egyik báró szerepében. Egytől négy játékos játszhatja egyszerre a játékot, de lehetőségünk van a computerrel szembeszállni. Igen szerények a hardware igényei a programnak. Egy 286-os, 1 MB RAM (570 kB hagyományos), EGA, MCGA, VGA monitor, 2.5 MB winchester szükséges. A kézikönyv szerint Amigára is megjelent, HD installal.

Kezdéskor válasszuk az új játék opciót, aztán a játék előre beállított értékein változtathatunk. Hat oldalon keresztül szinte mindent beszabályozhatunk a játékosok számától, az időjárás befolyásoló szerepéig. Több oldalt elfoglalna mindezek leírása, helyhiány miatt azonban nem térek ki részletesen ezekre. Legyen elég annyi, hogy a játékot könnyíthetjük és nehezíthetjük az itt található beállításokkal. A név, szín és pajzs kiválasztása után a játékosok mozgási sorrendjét határozhatjuk meg. A kontinensen ki kell választanunk az induló pozíciónkat. Ide építjük fel a kastélyokat, úgyhogy jól védett helyre tegyük. (Ne legyen túl sok szomszédos tartomány!) Az egér jobb gombjával a főmenüt tudjuk lehívni, ahol különféle térképeket, statisztikákat vizsgálhatunk.

A játék körökre van osztva, minden hónapban meg lehet adni azokat a cselekményeket, amiket végre kívánunk hajtatni. Legelőször megkérdezi a program, hogy akarunk-e megtámadni egy ellenséges provinciát. Természetesen akarjunk és támadjuk meg az egyik szomszédos területet, ami valószínűleg a királypártiak kezén van. Ők nem képviselnek túl nagy erőt a térségben, ezért egyenként könnyű legyőzni őket. Hagyjunk menekülési útvonalat a számukra, mert így nem harcolnak az utolsó emberig, hanem inkább elmenekülnek. Ezután már abban a hónapban nem tudunk támadni a fáradt hadsereggel, de a felét küldjük vissza a kastélyunkba. Ez volt a második lehetőség a cselekvéseink közül. Harmadszorra a meglévő pénzünket költhetjük el.

A tulajdonunkban lévő falvak minden hónapban körülbelül 1 arany adót fizetnek. Ezt elkölthetjük falvak építésére, katonák toborozására, erődítményeket építhetünk, katapultokat vásárolhatunk és végül, de nem utolsósorban meg is takaríthatjuk a következő hónapra. Ezzel véget is ért egy kör. Az ellenséges bárók is megkezdik hódításaikat.

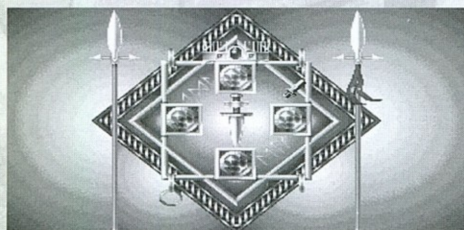
Csatában szerepet játszik természetesen a hadsereg nagysága, az erődítés mértéke és a domborzat is. Nyilvánvaló, hogy nehezebb leverni egy hegységben, egy erődítménybe zárt hadosztályt, mint a síkságon. Lehetőségünk van állítani a hadseregünk összetételén: gyalogság, felderítők, íjászok és lovasság alkotják a csapatot. Gondolom kézenfekvő, hogy lovassággal támadjuk a síkságon az ellenfeleket, ne pedig felderítőkkel. Szerepet kapnak még a csatákban a katapultok is. Minden megvásárolt hajítógép 1 %-kal növeli a támadó sereg erejét.

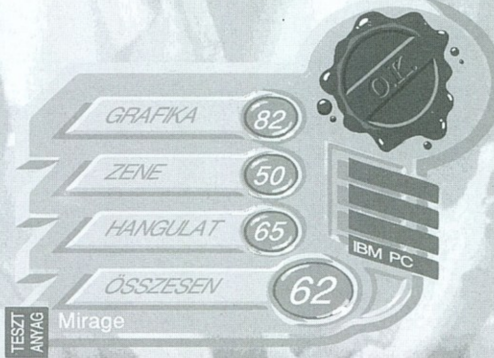
A csata képernyőn a bal oldali kard és pajzs ikonnal lehet elkezdeni a csatát, a zászlóval pedig visszavonulni. Amíg a royalisták ellen küzdünk, nem kell túl nagy erőket mozgósítani, mivel elég gyenge a haderejük. A gondok akkor kezdődnek, mikor a terjeszkedő nagyurak beleütköznek a mi csapatainkba. A játékaim alatt meggyőződtem róla, hogy csal a gép. Az összes báró ellenem harcol. Nem tudtam akkora haderőt felállítani, mint ők hárman együttesen. Jóval kevesebb jövedelmem volt, így minden hónapban nőtt a különbség közöttünk. Egymást még véletlenül sem támadták meg. Szövetségeket sajnos nem lehet itt kötni, úgyhogy nem sok esélyem van ellenük.

Kitartó játékosok azonban kidolgozhatnak sikeres stratégiákat. Jópofa dolog beállítani a váratlan esemény opciót is. Ilyenkor a hetedik hónaptól kezdődően különféle vicces, pozitív és negatív események éreztetik hatásukat az országban. Egy sárkány felégeti az egyik falvunkat, lóversenyen nyertünk egy kisebb fajta vagyont, vagy leégett az egyik kastélyunk. Csupa öröm az élet.

A játék végén legtöbbször valamelyik báró nedves börtönében kötöttem ki, de ez ne riasszon vissza senkit, nem töltöttem el túl sok időt a programmal. Véleményem szerint egy kis idő ráfordítással egészen szórakoztató stratégiai programot kaphatnak e műfaj kedvelői. Az állóképek egészen szépen meg vannak rajzolva, természetesen a VGA verzióra gondolok. A kezelése sem olyan bonyolult, elég egy egér és egy gyári kézikönyv a sikeres játékhoz. Aki kezdő a stratégiai játékokban, annak inkább a Dűne II. -t ajánlom. Sokkal több sikerélményt nyújt.

Tímea & Mocsy







C64 SPORT

Ép testben ép lélek! - mondták az ókori görögök, akik - azon túl, hogy kitalálták az olimpiát - egyébként is rendkívüli fontosságot tulajdonítottak a sportnak.

Szép testben szép lélek! - mondta rólam az asszony (aki ugyan se nem görög, se nem sárga, viszont remekül ítélt meg), alig egyhetes ismeretségünk után. Persze, akkor még nem látta a számítógépekkel és tartozékokkal telezsúfolt szobámat, és egyébként is, ez elég régen történt.

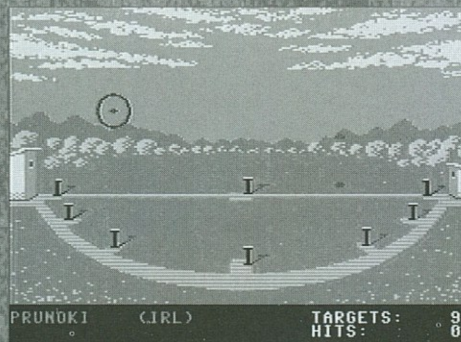
Bééééla! Hát te az utóbbi években teljesen elpuhultál, ellustultál, elbutultál - mondta nemrég szintén az asszony, miután megcsináltatta a szemüvegét. Lehet, hogy kissé furcsán néztem rá, mivel engem sosem hívtak Bélának, de másnap, mikor negyed órán át hajoltam le egy elejtett floppy-lemezért, rájöttem, hogy nem ez volt a mondat lényege. Ez így tényleg nem mehet tovább, némi komolyabb testmozgásra van szükségem. Szerénytelenség nélkül állíthatom, hogy ifjú koromban szép sikereket értem el, mint fedett pályás kalaplengető, de sajnos a kalap mára kiment a divatból, így más sportág után kellett néznem.

Azonban minden erőfeszítésem ellenére, mindenhol csak kudarcban volt részem: először egy focicsapatnál jelentkeztem, de hamar eltanácsoltak, mert állítólag falábú vagyok, és két rúgás után csupa szálka lett a labda. A kosárlabda tetszett volna, de mikor már harmadszor ütöttem be a fejem az előttem álló védő térdébe, magamtól álltam odébb. Az úszással sem volt több szerencsém: egy rosszul sikerült bukóforduló után derékig fúródtam a medence falába, az úszómester viszont igen mérges volt a megrongált csempék miatt, jobbnak láttam hát lelépni. Hazafelé még utoljára megpróbálkoztam a futással, s láss csodát, első kísérletre is szenzációs eredményeket értem el. Apró szépséghibája a dolognak, hogy nem megengedett eszközöket is igénybe vettem, nevezetesen egy rotweiler, és két dobermann típusú doppingszer segített a tízszeres erőkifejtésben.

Na nem! Elegem van! Vissza nekem a joystick-ot és a billentyűzetet! - gondoltam magamban, mikor villámként csapott belém a felismerés... Hiszen a jó öreg C64-esen nem egy remekbe szabott, egyénileg is űzhető sportprogram futtatható, melyek segítségével minden alapozás és gyötrelem nélkül érhetünk el világcsúcsokat, sőt, akár olimpiát is nyerhetünk. Ez az! Ez kell nekem!

Persze eleinte itt sem ment minden simán, mert elsőként az Ugh Olympic (elterjedtebb nevén Ősember Olimpia) került a kezembe. A bonyodalom ott kezdődött, hogy legjobban a nővetés nevű sportág tetszett, mely roppant hasonlatos a modernkori kalapácsvetéshez, csakhogy itt az asszony haját markolva kell némi pörgés-forgás után a lehető legtávolabbra hajítani. Azonban hiába álltam remekül a versenyben, a család megrögzött feministáinak nyomására visszaléptem a további versenyektől.

Eme kis kisiklás után azonban nyugodtan ráterhettem a hagyományos egyéni sportágakat feldolgozó szoftverek kipróbálására, tesztelésére. Ami erről a témáról elsőként juthat a tisztelt olvasó eszébe, az nem lehet más, mint az egykor legendás EPIX cég Summer Games-e. A műfajban valóban ez a program alapozta meg a sportprogramok folyamatos sikerét, és népszerűségét.



Az első rész tartalma rúdugrás, műugrás, 100 méteres sík és 4 × 100-as váltó futás, női tornában ugrás, 100 méteres gyors és 4 × 100-as váltó úszás, valamint agyaggalamb lövészet. A játék előnyei közé sorolhatjuk a máig remeknek minősíthető grafikát és animációt, az alapvetően nem túl bonyolult kezelhetőséget, valamint, nem utolsósorban azt a tényt, hogy ez - mint a későbbiekben tapasztalható lesz- nem tartozik az előszeretettel alkalmazott joy-ölő típusúak közé. Sokkal inkább az ütemérzékünket használhatjuk a feladatok megoldásánál.

Ha valaki megismeri az egy évvel később ugyancsak az EPYX jóvoltából kiadott Summer Games II-t, újabb meglepetésben részesülhet. Azon túlmenően, hogy újabb nyolc sportágban próbálhatunk meg helytállni (hármasugrás, evezés, gerelyhajítás, díjugratás, magasugrás, vívás, pályakerékpározás és folyami kajakozás), meglepve fogjuk tapasztalni, hogy az első és második rész könnyűszerrel összekapcsolható, így egyszerre akár tizenhat színtéren vehetjük fel a versenyt ellenfeleink ellen. Mivel a második rész teljes mértékben megőrizte az első minden pozitívumát, talán a legszórakoztatóbb, legszínvonalasabb játék lett műfajában.

Hogy ellenpéldával is szolgáljak, szóljunk néhány szót a Hesgames című játékról is, mely részint meglehetősen joystick-ölő, részint csúnya, részint lassú. Ennyi negatívum mellett azonban meg kell említeni, hogy a program idén ünnepli tizedik születésnapját, azaz matuzsálemi korú, már ami a számítástechnikát illeti. Ha ezt is szem előtt tartjuk, már nem is nyújt túl rossz szórakozást a játék által kínált 100 méteres sík és 110 méteres gátfutás, távolugrás, íjászat, műugrás, és a kétféle súlyemelés, mely utóbbit azóta is csak ez az egy szoftver dolgozta fel. Kár, hogy csak ritkán lehet eldönteni, mikor gondolkodik a gép, és mikor van rajtunk a sor.

Ha eluntuk a várakozást, lépjünk inkább tovább, és ismerkedjünk meg egy fantasztikus sportemberrel, és a nevével fémjelzett sportjátékkal: mindkettőjük a Daley Thompson névre hallgat. Aki nem tudná, az illető hosszú évekig a tízpróbázás verhetetlen bajnoka volt, világcsúcsát csak mostanság sikerült Danny O Briannek átadni a múltnak. Ha az úszásban a 4 × 100-as vegyes győztese a király, akkor az atlétikában egyértelműen a tízpróbázás jelenti a csúcsot. Ez az OCEAN által kreált program is erről kívánt meggyőzni mindenkit, bár kissé furcsa egy tízpróbás program esetében, hogy csak kilenc versenyszámban vehetünk részt. (A hármasugrás hiányzik.)

Ez azonban a kisebbik baj. Az alkotók ugyan többet akartak nyújtani az átlagosnál azzal, hogy előzetesen háromfajta erőfelmérő edzésen is részt kell vennünk, sőt a sportágnak legmegfelelőbb szögescipőt is magunknak kell kiválasztani, a játék mégis csak arra épül, hogy ki bírja minél gyorsabban és minél hosszabban jobbra-balra rángatni a kart, ráadásul, ha nem értünk el a szoftver szerint is elfogadható eredményt, egyszerűen nem enged tovább versenyezni. Remek ötlet. Azt mindenesetre elérték vele, hogy inkább más játék után nézzek.

Legyen ez most a Tynesoft Summer Olympiad-ja, mellyel megpróbálták a már fentebb említett Summer Gamest lefőzni. Hogy ez miért nem sikerült, annak több összetevője is van. Először is csak öt sportágat tartalmaz, úgymint: agyaggalamb-lövészet, hármasugrás, toronyugrás, vívás, 110 méteres gátfutás. Nem sok, főleg ha figyelembe vesszük azt is, hogy ezek már nem jelentenek újdonságot.





A másik probléma, hogy ez a játék elsőként Amigára jelent meg. Önmagában ez nem gond, de a programozók figyelmen kívül hagyták a két géptípus alapvetően különböző adottságait és lehetőségeit, így az egy-az-egyben átültetés nem sikerülhetett túl jól. A grafika csúnya, a játszhatóság nehézkes lett, talán az egy vívást leszámítva. Mindent összevetve a program erősen bukás-szagú lett.

Ezzel szemben viszont a Summer Edition - mely nálunk Seoul címmel terjedt el - remekül sikerült. Természetesen újfent Epyx szoftverrel állunk szemben. Pedig valójában ez is Amiga átirat, csakhogy itt az alapkoncepción kívül önálló C64-es program jött létre. A nyolc sportág között (kerékpározás, műugrás, felemáskorlát, gyűrű, 110 méteres gát, rúdugrás, kalapácsvetés, íjászat) már újdonságokat is felfedezhetünk. Ráadásul, az ebből is egy kicsit, abból is egy kicsit elv alapján gyorsaságra, ütemérzékre, kitartásra, jó reflexekre és találékonyságra egyaránt szükség van. A grafika változatos, és a játszhatóság sem lett feláldozva a szépség oltárán. Mindent összevetve, a Summer Games méltó társra talál ebben a programban.



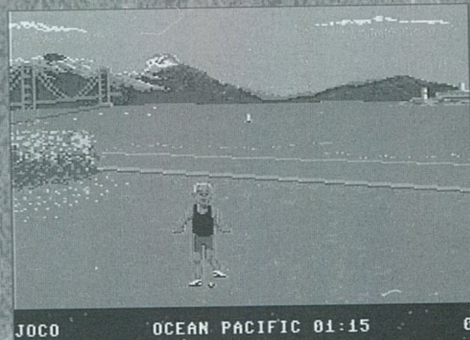
S most, egy kis kikapcsolódás erejéig ismerkedjünk meg két másik, szintén sportjellegű témát feldolgozó, ám szokványosnak épp egyáltalán nem nevezhető játékkal. Az első az Aussi Games a Mindscape-től. Mint a címéből kitűnik, az ausztrálok össznépi mulatságain megszokott hagyományokon alapuló tréfás sportversenyeivel ismerkedhetünk meg. Részt vehetünk egy teherautó hátsó platóján lebonyolított lövészversenyen, melyen a kocsiból kihajigált sörösüvegekre kell céloznunk, egy tüdőfelfújással kezdődő és vízbefulladással végződő ugróversenyen, a homokos tengerparti csónakcipelésben, cápahalász-versenyen, és természetesen minden ausztrál őslakos és bevándorló kedvelt szórakozásán, a bumeráng-hajító mérkőzésen.





A szórakoztató ötletek megvalósítása a program alkotóinak helyenként elsőrangúra sikerült, a játszhatóság ugyan nehéz, de nem reménytelen, és némi gyakorlás után szép sikereket érhetünk el. Szó sincs a kar rángatásáról, így ez már eleve biztosítja a végig jó hangulatot. Mivel a program öt sportága négy lemezoldalt tesz ki, el lehet képzelni, hogy itt valóban minőségi munkáról van szó.

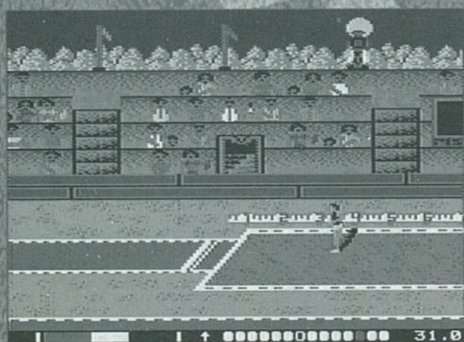
Hasonlóan ötletes és jól sikerült játék a Californian Games, melyben ízelítőt kaphatunk azokból a játékokból, sőt, ma már önálló, de egyelőre nem olimpiai sportágakból, melyeket elsősorban a tengerentúli fiatalok űznek nagy-nagy előszeretettel. Ilyen például természetesen a gördeszkázás félcsőben, a görkorcsolyázás,



a BMX kerékpáros bemutató, az apró labdával való dekázás , a nyaktörő szörf-mutatványok, és a néhány éve még nálunk is divatos korongdobálás, magyarul frízbi. A programot, valószínűleg a Summer Games sikerén felbuzdulva természetesen az Epyx hozta létre, szintén nem kis sikert aratva vele a piacon. Mivel minden egyes sportág más és más technikai és ügyességi megoldást kíván, nem kis nehézségeket okoz, hogy a játék végére értékelhető eredményt érjünk el. Ennek a programnak - a fentihez hasonlóan - szintén az ötletességében rejlik az ereje, mert az egyes feladatokat többféleképpen is megoldhatjuk, de a sikerességhez egyre nagyobb kunsztokat kell bemutatnia a győzelemre áhítozóknak. Hosszantartó, jó mulatságot nyújt ez a nálunk talán kevéssé ismert és elterjedt szoftver.

Ennyi kis kitérő után kanyarodjunk most vissza a hétköznapibb értelembe vett sportágakhoz, sportjátékokhoz. Sajnos megfigyelhető, hogy minél közelebb kerülünk időben a napjainkban is forgalomba kerülő hasonló témájú stuffokhoz, a minőségi romlás - talán az idő szorítása miatti kapkodás okán - egyre erőteljesebb.

Ez vonatkozik a mintegy két éve megjelent Mark! Set! Go! című alkotásra is. Aki esetleg nem tudná, ez az atlétikában a magyar Elkészülni! Vigyázz! Rajt!-nak felel meg, így egy kissé furcsa, hogy a szokásos atlétikai számok (100 és 400 méteres síkfutás, távolugrás) mellett kétféle céllövészet, és az ökölvívás is helyet kapott a programban. Sajnos a játékban helyenként (főleg a futásoknál) újabb joy-t kell feláldoznunk az eredmények érdekében. A grafika közel sem nevezhető tökéletesnek, az animáció közepesnek is csak nagy jóindulattal mondható, a zenét akár el is felejthetjük. A téma, mint a fentiek is



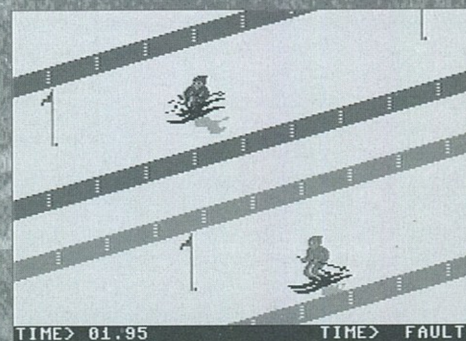
bizonyították, ennél lényegesen többet hordoz magában.

Ezzel lassan el is jutottunk napjainkig, s megállapíthatjuk, hogy komolyabb újdonságot az ötlet a C64-eseknek már nem fog teremni. A legutóbbi idevágó játék, az International Sport Champion is ezt a feltételezést támasztja alá. A joy-tekeréssel gyorsítható úszás, az érdekes, absztrakt-vonalú pályán való kerékpározás, a rángatásra üzemelő sprint, és a futóvadlövéssel kombinált céllövészet kivitelezése elég elkeserítő. Tulajdonképpen szót sem érdemelne az egész, ha az utóbbi hónapokban nem ez a program lenne az egyetlen megjelent a témában. Mára úgy tűnik, ezzel kell(ene) beérnünk...

...Már majdnem elkezdtem a cikk befejezését, de ekkor hirtelen eszembe jutott valami, amit nem úszhatsz meg kedves olvasó. Mikor e sorok íródnak, már igencsak benne járunk a májusban, sőt, mire olvasod, már valószínűleg az égiekhez fohászkodsz egy kis hűs szellőért, a rekkenő hőségben. Nos, ha a képzelet útján is, de egy kis téli hangulatot kísérelek meg gondolataidba lopni. Eszembe jutott ugyanis, hogy olimpiákat és sportversenyeket nem csak nyáron, hanem télvíz idején is rendeznek.

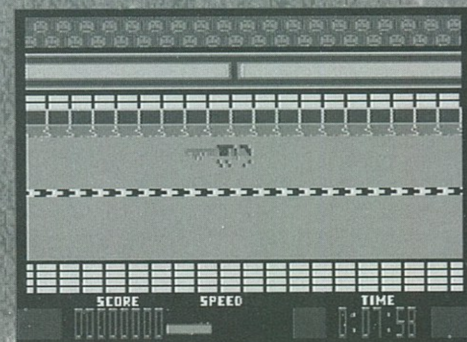
Tehát éppen a témába tartozik például a Winter Olympiad című program. Erről tudni kell, hogy a már fentebb említett Tynesoft készítette majdnem egyszerre a Summer Olympiaddal. Természetesen ez is Amiga átirat, és sajnos természetesen a programozók hasonlóan jártak, mint a nyári olimpia adaptációjával. Vagyis, túl sok mindent áldoztak fel azért, hogy ha külsőségekben is, de a lehető legjobban hasonlítsanak az Amigás megoldásokhoz. Már akkor gyanússá vált a dolog, mikor az első sportágban, a síugrásban 243 méterre repültem, s mikor a lesiklás egy sűrű fenyőerdő kellős közepén került megrendezésre, úgy döntöttem, nem kínzom magam tovább. Aki kíváncsi még a programba épített biatlonra, műlesiklásra és bobversenyre, az szerezze be az anyagot.

Kénytelen vagyok ismét az Epyx cégre hivatkozni, hiszen Winter Edition-jük a fentihez hasonló körülmények közt készítették, vagyis szinte egy időben a nyári változattal (Seoul), és persze Amiga átiratként. Megint jól csinálták a dolgukat. A programban találkozhatunk szánkóversennyel, sífutással, műkorcsolyázással, síugrással, lesiklással, műlesiklással és gyorskorcsolyázással. Sehol semmi elnagyoltság vagy túlzott aprólékosság, sehol joy-karrángatás, csak ügyesség, ötletesség, ütemérzék és kitartás. Örülök, hogy ezzel a programmal fejeztem be a teszteléseket, mert így végül is az egyéni sportjátékok szórakoztatóbb és kellemesebb pillanatai maradtak meg bennem.



Most, hogy túlvagyok a nehézségeken, észrevettem, hogy eredeti célomat mégis csak elértem, testmozgásban nem volt hiány. Jobb karom bicepsze a dzsojsztik tekergetésétől, rángatásától (hála neked Ocean & Daley Thompson) a háromszorosára nőtt. De mi lesz a másik karommal? Nem probléma: a cimborákkal ma délután félkaros súlyemelőversenyen veszek részt. Helyszíne a Schlosser gúnynevű kocsmahivatal, ahol is nehéz korsókat próbálunk az asztal lapjától egészen kiszáradt ajkainkig emelinteni, lehetőleg minél többször. Ügyesebbek fél liter seritallal nehezíthetik a feladatot. Hogy az asszonynak nem fog tetszeni? Hisz ő akarta, hogy mozogjak már egy kicsit!!!

Dzsambo Steven



OMEGA

4. rész

Nos, minden jónak előbb-utóbb vége szakad, s ez nem történhet másképp az immáron negyedik alkalommal megjelenő folytatásos Omega leírásunkkal sem. Az előző hónapban megkezdtük az AI nyelv részletes tárgyalását, ám még rengeteg mindenre nem jutott hely. Folytassuk hát ott, ahol az előző számban abbahagytuk.
Legutoljára a tank haladási irányát lekérdező utasításnál kellett abbahagynom a leírást, a sort folytassuk most a scanner használatának részletes leírásával. Scannerekből is többféle létezik, ezek a műszer látószögében és hatósugarában különbözhetnek. Minden scanner célja a következő: a központi egység által kijelölt területegység gyors letapogatása, majd az eredmények visszajuttatása a központnak. A letapogatott területen a scanner fel tudja deríteni az ellenséges tankok tartózkodási helyét, esetleges ellenséges főhadiszállást, valamint bizonyos felszíni alakzatokat. Mint a cybertank "szeme", rendkívül fontos szerepet játszik a tank intelligenciájának tervezésekor.

Scanner sérülések és javítás:
1 ciklus: If scanner [is] functional then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If scanner [is] not functional then [branch to:do] "címke"
60 ciklus: Repair scanner
Befolyásolt rendszerváltozók: ScanDamage
Scanner nélkül a tank gyakorlatilag pusztulásra van ítélve. Az opcionális felszerelésként létező Repair Kit segítségével a halott scannert bármikor megjavíthatjuk.

Ellenséges tankok keresése:
8 ciklus: Scan [for] enemy tank
1 ciklus: If [enemy] tank [was] found then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If [enemy] tank [was] not found then [branch to:do] "címke"
Befolyásolt rendszerváltozók: EnemyX, EnemyY, EnemyDist
A "scan for enemy tank" parancsot természetszerűleg ki kell adni, mielőtt a másik két sorban közölt parancsokkal az eredményt meghatároznánk.

Tárgyak keresése:
8 ciklus: Scan for [closest] object
1 ciklus: If [closest] object [was] found then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If [closest] object [was] not found then [branch to:do] "címke"
Befolyásolt rendszerváltozók: ObjX, ObjY, ObjDist, ObjType
Az előző esethez hasonlóan a scan parancs mindig megelőzi a vizsgálatot. A paranccsal a tankhoz legközelebb elhelyezkedő tárgyat lehet megkeresni.

Főhadiszállások keresése:
8 ciklus: Scan for enemy HQ
1 ciklus: If obstruction [is] enemy HQ then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If obstruction [is] ally HQ then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If enemy HQ [was] found then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If enemy HQ [was] not found then [branch to:do] "címke"
Befolyásolt rendszerváltozók: EnemyHQX, EnemyHQY, EnemyHQDist
Minden tank fel van szerelve egy speciális érzékelővel, mely a terepen található főhadiszállások azonosítását szolgálja. Főleg akkor van jelentősége, mikor csapatok harcolnak egymás ellen, ilyenkor ugyanis az ellenfél bázisának megsemmisítése egyúttal a győzelmet is jelenti.

Scanner forgatása:
16 ciklus: Rotate [scanner] left "#"
16 ciklus: Rotate [scanner] right "#"
16 ciklus: Rotate [scanner] to "szög"
16 ciklus: Rotate [scanner] to "X" "Y"
16 ciklus: Rotate [scanner] to face [enemy] tank
16 ciklus: Align scanner [with tank]
1 ciklus: If scanner [is] aligned [with tank] then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If scanner [is] not aligned [with tank] then [branch to:do] "címke"
Befolyásolt rendszerváltozók: ScanDir
A left, ill. a right után a #-kal jelzett számok azt határozzák meg, hogy a scanner hányszor 45°-kal forduljon az adott irányba.
Scanner rögzítése egy adott irányba:
5 ciklus: Lock [scanner]
5 ciklus: Unlock [scanner]
1 ciklus: If [scanner is] locked then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If [scanner is] unlocked then [branch to:do] "címke"
A scanner lock-ot a Repair kit-hez hasonlóan szintén külön kell megvenni. A "lock scanner" parancs a scannert a legutoljára észlelt tárgy irányába rögzíti, lett légyen az fa, épület vagy ellenséges tank. Ha azonban valamilyen akadály kerül a scanner és a tárgy közé, a scanner automatikus feloldja a kiadott lock-ot. Ugyanez történik, ha egy befogott ellenséges tank rendelkezik Jammer-rel, s feloldja a rá kiadott lock-ot. Ilyenkor újra kell kezdeni a keresést.

Scanner lock figyelése:
1 ciklus: If [tank is] being scanned then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If [tank is] not being scanned then [branch to:do] "címke"
A scanner lock figyeléséhez szintén opcionálisan beszerezhető eszköz, a Listening device szükséges.

Ellenséges lock feloldása:
8 ciklus: Jam [scanner signal]
Az összes ellenséges tank ránk rögzített scanner-jét leoldja. Használata után remélhetőleg lesz idő a szökésre, még mielőtt az ellenség újra ránk találna.

Kihelyezett scanner kilövése:
15 ciklus: Launch [remote scanner]
1 ciklus: If remote [scanner is] available then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If remote [scanner is] unavailable then [branch to:do] "címke"
Befolyásolt rendszerváltozók: EnemyX, EnemyY, EnemyDist, RemotesLeft
A kihelyezett scannerek használatához meg kell vásárolni a Remote Launcher modult. A modulhoz 4 darab scanner jár. Mikor kiadjuk a "Launch remote scanner" paran-

csot, az egyik letapogatót kilőjük a levegőbe, amely így kapcsolatot teremt az OSICOM I műholddal, s mi megtudjuk a hozzánk legközelebb tartózkodó tank pozícióját. Minden scanner egyszer használatos eszköz, mert a földdel való érintkezéskor azonnal megsemmisül.

A fegyver használata:
A tank fegyverrendszerének jól átgondolt használata kritikus minden cybertank eredményességét illetően. Néhány fegyver gyakrabban tud tüzelni mint a többiek, ám az se mindegy, hogy egy találat mekkora kárt okoz az ellenfélnek. Fontos észben tartani, hogy semelyik fegyver nem tud keresztüllőni a saját védőpajzsán.
Fegyver sérülései és javítás:
1 ciklus: If weapon [is] functional then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If weapon [is] not functional then [branch to:do] "címke"
60 ciklus: Repair weapon
Befolyásolt rendszerváltozók: WeapDamage
Nos, ha fegyverrendszerünk használhatatlan, egyrészt nem tudjuk támadni az ellenfelet, másrészt pedig mozgáslehetőségeink is korlátozottabbá válnak, hiszen nem tudjuk megsemmisíteni az utunkba kerülő akadályokat. A repair kit bármikor használható a fegyver megjavítására.
Tüzelés előtt ellenőrizendő feltételek:
1 ciklus: If [enemy] tank [is] within [weapon] range then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If [enemy] tank [is] beyond [weapon] range then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If [closest] object [is] within weapon range then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If [closest] object [is] beyond weapon range then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If Enemy HQ [is] within weapon range then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If Enemy HQ [is] beyond weapon range then [branch to:do] "címke"
Míg a letapogatók 20-50 hm távolságra is ellátnak, a fegyvereket csak 4 hm távolságon belül tartózkodó cél ellen tudjuk használni. A fenti parancsokkal megállapítható, hogy a legutoljára érzékelt ellenfél a fegyver lőtávolságán belül került-e. Ha nem, folytatni kell a normális tevékenységet, ha igen, akkor pedig lehet nyúlni a ravaszért.
Fegyver használata:
40 ciklus: Fire [weapon] at [enemy] tank
40 ciklus: Fire [weapon] at [closest] object
40 ciklus: Fire [weapon] at obstruction
40 ciklus: Fire [weapon] at "X" "Y"
40 ciklus: Fire [weapon] at tank direction
40 ciklus: Fire [weapon] at scanner direction
40 ciklus: Fire [weapon] at Enemy HQ
A fenti parancsok mindegyike szükség esetén leolvassa az utoljára érzékelt céltárgy koordinátáit, irányba fordítja a lövegtornyot, majd tüzel. Ha nem tárgyra, hanem adott pozícióra vagy irányra adjuk ki a parancsot, a lézer vagy a lövedék eltalálja az első útjába eső tárgyat, vagy a 4 hm megtétele után a felszínbe csapódik. Találat esetén a fegyver típusától függően a céltárgy különböző mértékű sérülést szenvedhet. Vannak tárgyak, mint például a fák, melyek könnyen megsemmisíthető, ám a nagyobb épületekre és a falakra a fegyvernek semmi hatása nincs. Tüzelés előtt mindig nézzük meg, hogy a kiszemelt céltárgy típusa megsemmisíthető-e. Amennyiben nem, semmi értelme pazarolni az időt és a lőszert.
Semmilyen fegyvert nem lehet használni, ha a védőpajzs aktivizálva van.
Speciális parancsok:
Ebben a részben olyan parancsokat fogok ismertetni, melyek bizonyos esetekben hasznosnak bizonyulhatnak, de nem túl gyakran használjuk őket.
Sérülések kijavítása:
60 ciklus: Repair internal
60 ciklus: Repair armor
60 ciklus: Repair treads
60 ciklus: Repair scanner
60 ciklus: Repair weapon
1 ciklus: If [repair] kit [is] available then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If [repair] kit [is] unavailable then [branch to:do] "címke"
Befolyásolt rendszerváltozók: IntDamage, TreadDamage, ArmorDamage, WeapDamage, ScanDamage, KitsLeft
A javításhoz szükséges Repair kitet külön kell megvásárolni, s minden kit négy alkalommal használható fel. A parancs csak a javítandó egységet ért sérülések egy adott százalékát javítja ki, nagyobb hiba esetén nem tudja visszaállítani az eredeti állapotot.
Védőpajzs használata:
10 ciklus: Raise [shield]
5 ciklus: Lower [shield]
1 ciklus: If shield [is] up then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If shield [is] down then [branch to:do] "címke"
Speciális felszerelés, melyet külön kell megvásárolni. Aktivizálása után a tankot egy elektromágneses mező veszi körül, mely csökkenti az ellenséges találatok által okozott kárt. Sajnos a pajzs használatakor három hátránnyal számolnunk kell: a bekapcsolt pajzs csökkenti a letapogató látótávolságát, üzemanyagot fogyaszt, valamint megakadályozza a fegyverek használatát. Ajánlatos csak vészhelyzetben alkalmazni, s a kényes szituáció megszűntével nem elfeledkezni kikapcsolásáról.
Üzemanyagszint meghatározása:
1 ciklus: If fuel [is] empty then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If fuel [is] remaining then [branch to:do] "címke"
Minden cybertanknak üzemanyagra van szüksége ahhoz, hogy működni tudjon. Ha elfogy az üzemanyag, annak súlyos következményei vannak:
- minden scanner és fegyverrendszer működésképtelen lesz
- mozgás megszűnik
- minden CommLink kommunikáció megszűnik
- védőpajzs nem használható

Az üzemanyag-fogyasztás az MI tervezésének egyik fő szempontja legyen. A tervezés során próbáljuk meg minimalizálni a tank mozgását, ugyanis a pozíció változtatása fogyasztja a legtöbb üzemanyagot. Érdemes megvenni az Energy Miser nevű speciális felszerelést, mely a fogyasztást körülbelül a felére csökkenti.
Mikor mindennek vége:
1 ciklus: Self Destruct

Minden rendszerváltozót befolyásol.
Önmegsemmisítés: használata után legalább azt elmondhatjuk, hogy az ellenfélnek nem sikerült tankunkat megsemmisítenie.
Általános hasznos parancsok:
1 ciklus: Get distance [to] "X" "Y"
1 ciklus: Get random [to #]
1 ciklus: Beep 0 ciklus: *
Befolyásolt rendszerváltozók: XYDist, RandomNum
A *Get random* parancs segítségével lehet megoldani olyan feladatokat, melyekben véletlenszerűen szeretnénk cselekedni, például az ellenfél keresésekor.
A *Get distance* parancs leggyakrabban a menekülési útvonal meghatározásakor használatos, mondjuk meg akarjuk tudni, hogy a pálya 4 sarka közül melyik van hozzánk a legközelebb.
A *Beep* parancs egy rövid hangjelzést produkál, hibakereséskor használatos.
Az igazat bevallva a * nem igazán parancs, hanem egy megjegyzéssor kezdetét jelzi a fordító számára. Minden szöveg, amely az adott sorban a * karakter mögött található, a fordítás szempontjából nem létezik.
Töréspont elhelyezése:
0 ciklus: Break
Csak akkor van jelentősége, mikor a programot a CTM modul segítségével teszteljük. Mikor a végrehajtás a break utasításra kerül, a program futása megszakad. Csata üzemmódban a break parancs nem csinál semmit.
Billentyűfigyelés megvalósítása:
1 ciklus: If [last] key [pressed] then [branch to:do] "címke"
1 ciklus: If [last] key [pressed] = "1 karakter" then [branch to:do] "címke"
Billentyűk segítségével a tank kézi vezérlését, legegyszerűbb esetben irányítását lehet megoldani. Az ily módon működő cybertankokat manuális cybertankoknak nevezzük, s MI programjuk természetesen sokkal rövidebb, hiszen például az előzőekben említett esetben a mozgást vezérlő logika teljes egészében kimaradhat.
Vezérlésátadó utasítások:
1 ciklus: Branch to "címke"
1 ciklus: Goto "címke"
1 ciklus: Do "címke"
1 ciklus: Gosub "címke"
1 ciklus: Resume
Nem hiszem, hogy ezek a parancsok különösebb ismertetésre szorulnának, inkább csak a teljesség kedvéért említettem meg őket.
Kommunikáció az egyes tankok között:
Egy speciális felszerelés, a CommLink megvásárlása szükséges. Ha csapat módban dolgozunk, célszerű valamilyen kommunikációt fenntartani a csapat egyes tagjai közt, ily módon összehangolt manőverekre is sort keríthetünk.
A CommLink ki-, ill. bekapcsolása:
1 ciklus: Switch [commlink] on
1 ciklus: Switch [commlink] off
Adás és vétel a CommLinken keresztül:
1 ciklus: Transmit [code] "#" [to team]
1 ciklus: Clear [commlink] data
1 ciklus: Copy [commlink] data
Befolyásolt rendszerváltozók: AllyNum, AllyEnemyX, AllyCode, AllyEnemyY, AllyX, AllyY, AllyEnemyDist, AllyEnemyDir, AllyDist, AllyDir, CopyNum, CopyCode, CopyEnemyDist, CopyEnemyDir, CopyX, CopyY, CopyDist, CopyDir, CopyEnemyX, CopyEnemyY
Hát, sajnos azt hiszem hely hiányában nem tudom a tankok közti kommunikációt részleteiben ismertetni, ezen a téren mindenki a kísérletezésre lesz utalva. Érdemes elszórakozni vele, bármilyen gyötrelmes is lesz még az elején.
Szóljunk inkább pár szót a harc céljairól, egyes stratégiákról is:
A szimuláció legegyszerűbb formája a Melee névre hallgat. Ebben a szimulációban minden pályán található tank mindegyik másiknak ellensége. Egy melee szimuláció során a tank egyetlen célja az, hogy ő maradjon az utolsó aktív tank a pályán. Ez a cél többféleképpen is elérhető.
Az első, s legkézenfekvőbb, hogy tankunk egy offenzív beállítottságú MI-t használva megpróbálja megsemmisíteni az összes többi tankot. A gond ott jelentkezik, hogy egy nagyobb méretű szimuláció esetében nagy esélye van annak, hogy egyszerre több ellenféllel is találkozunk. A tisztán offenzív típusú MI esetén fel kell készülnünk arra, hogy míg az egyik tankkal vagyunk elfoglalva, a másiktól találatokat fogunk kapni. Az egy egy ellen típusú harc esetén sem szükségszerűen az erősebb tank győz, hanem az, amelyiknek jobban van megírva az MI-je. Egy okosabb MI körbefuthatja a butábbat, s találatokat érhet el úgy, hogy a butább nem is tud reagálni.
Az offenzívvel ellentétben kevésbé eseménydús, de legalább annyira eredményes a tisztán defenzív taktika, melyben a tank megpróbál elbújni ellenfelei elől. Erre legjobb módszer elvonulni az egyik sarokba, ahol a fal több irányból véd bennünket, s kivárni míg a többiek megsemmisítik egymást, vagy elfogy az üzemanyaguk.
A szimuláció egy bonyolultabb módja, mikor csapatok harcolnak egymás ellen. Mindkét csapatnak hét tagja van, s ezek tevékenységét kell valamilyen értelmes tevékenységgé összehangolnunk. Itt már igazán szárnyalhat a stratégiára termett elme.
Csapatszimuláció esetén is törekedhetünk arra, hogy minden ellenséges tankot megkeressünk és megsemmisítsünk. Természetesen az összehangolt akciókhoz nélkülözhetetlen a CommLink használata. Csapatműveletek során a tankok figyelhetnek egymásra, a szorongatott helyzetben levőnek segíthetnek, vagy mondjuk több irányból összehangolt támadást indíthatnak a valamelyikük által felfedezett tankra.
Lehetőség van főhadiszállások elhelyezésére is, ilyenkor az a csapat győz, amelyik hamarabb meg tudja semmisíteni az ellenség bázisát. Mivel ezek az épületek könnyen sebezhetők, gondoskodni kell a védelmükről. A szimuláció e módjánál már játszani kell a tankok felszerelésével is, a védelemre hátrahagyott tankoknál nem érdekes az üzemanyag-fogyasztás, viszont a legerősebb fegyvereket kell biztosítani számukra.
Nos, ennyi fért bele az Omega, e nagyszerű stratégiai játék leírásába, remélem, hogy sokan kedvet kaptak egy kis MI fejlesztéshez. Evvel zártuk is az Omegáról szóló monstre leírásunkat, búcsúzik a sorozatok új sztárja:

Prunoki
Fotó: Ács Zsolt



A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA XVII. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

Valhalla Páholy©
KÖNYVKIADÓ KFT

MUNKATÁRSAK:
BANDI-T, CHAMPDOR, NYÚL

A Záróvizsga



KALANDSOROZAT BEVEZETÉSE 1 SZINTŰ KARAKTEREKNEK

ALAPHELYZET

A csapat, (vagy a leendő csapat) tagjai közeli barátok, akik körülbelül egyidőben járják a saját mesterségükre felkészítő iskolákat. Csupa véletlenségből (az ilyesmik megesnek a fantázia birodalmában) mindannyian körülbelül ugyanazon a napon végeznek. Az iskolák pedig együttműködnek abban, hogy közösen tartsanak egy „záróvizsgát" a végzősök számára. A vizsgák típusa változó. Néhány valódi cselekvést kíván, mások azonban az ember ötletességét teszik próbára, vannak olyanok is amelyek mesterségesen létrehozott körülmények között figyelik a tanulókat. Ezeken kívül van még egy záróvizsga azok számára, akik úgy döntöttek, kalandozók lesznek. Az ő számukra egy különlegességet hoztak létre...

A helyi mágusiskola tulajdonában van egy speciális drágakő, ami képes tökéletes illúziókat létrehozni maga körül. Ezek az illúziók csak képzelt sebeket ejtenek, és amikor ezek a sebek már halált okoznának, az illúzióban résztvevő elveszti az eszméletét. A mágusiskolában a csapatra olyan varázslatot mondanak, amitől a csapattagok elvesztik egy időre az emlékezetüket, majd létrehozzák a megfelelő illúziókat a mágusiskola pincéiben.

A csapat magához térése után egy földalatti szobában találja magát. Nem tudják, hogy hol vannak, vagy miért vannak itt, de emlékeznek arra amit tanultak, és arra hogy ők már ismerik egymást, és barátok. Ekkor kezdődik a teszt.

A KALAND MESÉLÉSE

A mesélés közben emlékezni kell arra, hogy a cél a karakterek megijesztése. Hacsak a csapat nem különösen szerencsés vagy erős, akkor ne legyen esélye a túlélésre. Az emlékezetkiesés, és a majdnem elkerülhetetlen halál remélhetőleg elrettentő hatással lesz a vizsgázókra. (De a világnak csak rettenthetetlen kalandozókra van szüksége...)

A vizsga azért ilyen kemény, mert óvatosságra, és emberségre akarja tanítani a karaktereket. Meg szeretné tanítani, hogy a mohóság pusztulásba viheti azembert, és léteznek olyan dolgok is, amit az ember nem képes (még) legyőzni. (Ha belegondolunk abba, hogy egy első szintű csapat hogyan áll az őt körbevevő világhoz, akkor tudjuk hogy ez miért szükséges...)



Ebben a kalandban mindenki (a gyík kivételével) olyan intelligensen és ellenségesen cselekszik, ahogy csak lehetséges. Ne kíméljük őket, engedjük szabadjára a fantáziánkat, és tegyük a szörnyeket **valóban** szörnyűvé. A szörnyek végig kergetik a karaktereket, de másik szobába nem lépnek be.

A VIZSGA

A vizsga helyszíne csak három szobából áll, ezeket folyosók kötik össze. A falakat kő borítja, a falakon fáklyák világítanak (ezt lehet hogy a csapat különösnek találja, de ez nem baj), így a világítás nem probléma. A szobák 6 méter magasak, a folyosók 3 méter szélesek. Az első szoba falai finomabban megmunkált kövekből állnak, a többi rész természetesnek látszik, mintha a hegyből vájták volna ki.

1. szoba (a drágakő szobája)

A hatalmas csarnokot, mely kb. 15 méter átmérőjű, egy kupola borítja. A teremnek két kijárata van. A csapat az egyik kijárat mellett ébred. Az egyik folyosó azonban olyan területre vezet ahol nincs illúzió, ezért a mágusok megfelelő varázslatokkal meggátolták hogy a játékosok erre menjenek. Ha ebbe az irányba indulnak el, akkor egy idő után furcsa érzésük támad, és egy idő után nem képesek képesek továbbmenni, bárhogyan is próbálkozzanak. (A vizsgamegalkotói egy mentális gátat építettek a karakterekbe a vizsga időtartamára...)

A terem közepén egy kis emelvény található, a közepén egy beágyazott nagy gyémánttal. Ez a drágakő hozza létre az illúziókat. A csapat nem képes kifeszíteni a követ a tartójából, és ha hozzáérnek, akkor egy ogredémon jelenik meg a másik folyosó bejáratában...

Ogredémon

AC: 0 **HD:** 8 **HP:** 50 **#AT:** 1
Sebzés: kétkezes kard (+2 támadás, +4 sebzés)
Mágiaellenállás: 50%
Varázslatok: stinking cloud
fear
darkness 15' radius

A másik folyosó 15 méter hosszú, és mágikus sötétségben végződik. A sötétség 7 méteres szakaszon tart, és egy meredek lejtőn ér véget. Ha a csapat a falat tapogatva megy át a sötétségen (ez nem valószínű, ha az ogredémon üldözi őket), akkor találnak egy sötétség által eltakart ajtót, amin keresztül le lehet jutni a második terembe. A lejtő és az ajtó is a második terembe vezet.

2. terem (a gyík szobája)

Ez egy 10 x 20 méteres barlang. A lejtő a keleti végében kezdődik, a csapattagok ide kerülnek a lejtőn át. Ha az ajtón keresztül jönnek, akkor egy titkosajtón keresztül bukkannak ki, mely az északnyugati sarokban található. A délnyugati sarokban található a harmadik terembe vezető folyosó bejárata. Ez a folyosó 50 méter hosszú.

A terem közepén hatalmas csont- és törmelékkupac látható, amin egy hatalmas tűzgyík alszik. A fészek egyik oldalából egy ezüstrúd áll ki.

Tűzgyík

AC: 4 **HD:** 10 **HP:** 50 **#AT:** 3
Dmg: 2-12/2-12/3-24
A gyík képes tüzet lehelni, sebzése 2-16 HP (mentődobás felezi)

A csapat – bárhonnan is érkezik – észrevétlenül körbemehet, ha megpróbálnak csendben maradni; a gyík nem ébred fel. Ha valaki kihúzza a rudat, akkor néhány kő megmozdul és lezuhan. A keletkező zajra vagy bármilyen egyéb erős hangra a gyík felébred. Úgy írjuk le az északnyugati folyosót, hogy a játékosok rájöjjenek, a gyík is elfér benne... Az ezüstrúd egy ezüsttel bevont fabot. Nincsen semmilyen mágikus tulajdonsága, csak értékes.

3. szoba (az óriás szobája)

A folyosó végén a mennyezetről lelógó állatbőrök takarják el a kilátást. A bőrök mögött egy hatalmas 20 x 25 méteres barlang található, ami egy dombióriás tanyája. A folyosóval szemben egy másik 10 méteres folyosó található, amelyen át beszűrődik a napfény, és láthatólag a szabadba vezet.

Dombi óriás

AC: 4 **HD:** 8 **HP:** 40 **#AT** 1
Sebzés: 2-16+7
Szikladobálás: 2-16 HP sebzés.

Az óriás hallja a csapat közeledését, kivéve ha nagyon óvatosan közelítik meg. Ha felfigyel rájuk, a kijárat elé áll, s onnan dobálja a sziklákat a csapat felé (50% találati esély). Ha a csapat 3 percnél tovább rejtőzködik a bőrök mögött, akkor a szikladobálás zajára felébredt gyík megjelenik, és leheletével megtámadja a csapatot.

A barlangból kivezető folyosó felénél egy drót van kifeszítve. Aki rálép, azt a falból kicsapó pengék nyársalják fel 2-20 pontos sebezve (kővéválás ellen mentődobás fél sebzésért).

Amikor a csapat végre kirohan a szabadba, az első dolog, amit meglátnak, a Nap lesz, ami egyre fényesebben ragyog, majd végül mindent beborít a fénye. Ezután a csapat sértetlenül ébred egy 15 méter átmérőjű teremben, amelynek a közepén egy kis emelvény található... majd a tanítójuk odalép hozzájuk, és értékeli a teljesítményüket. Ezután lassan visszatér az emlékezetük, majd kiléphetnek a nagyvilágba a további próbatételekre.

Hogy ez az egész kissé kegyetlennek tűnik? Az. De az elején szó volt róla, ez azért szükséges, hogy a kalandozók megértsék, mi vár rájuk a nagyvilágban. És az is eléggé kegyetlen...

fordította Balázs Gábor



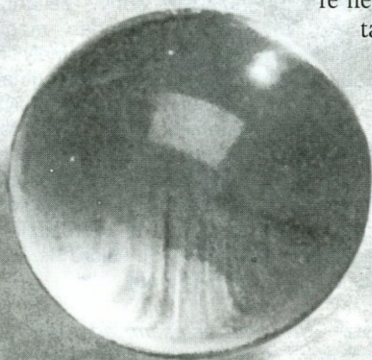
MAGISZTÉRIUM

Folyamatosan beérkező olvasói levelek, melyek ravaszabbnál ravaszabb kérdésekkel igyekeznek sarokba szorítani a szerkesztőséget, ebben a hónapban is igazi csemegékkel örvendeztettek meg. Következzenek hát a főszereplők, a kérdések.

Többen megkérdezték, miért rendelkezik a tűzvarázsló a hajózás képzettséggel. Nos, a válasz Ordan földrajzi helyzetéből következik. A Tűzvarázsló Rend iskolája hatalmas, felduzzasztott tó szigetén fekszik. Maga a város több száz szigetre épült, melyek között száraz lábbal lehetetlen a közlekedés. Néhol vannak ugyan gyaloghidak, a legfontosabb szerep azonban a kisebb-nagyobb hajóké. Ez magyarázza, miért kénytelenek megtanulni a Rend beavatottjai a vízi közlekedés alapjait.

Az Isteni áldás nevű papi varázslat erősítése felől is több levél érdeklődött, teljesen jogosan. A szöveg feloldhatatlan ellentmondást tartalmaz. Az erősítés valóban 1E-nként 8 Mana-pontba kerül. A varázslat minden szövetségesre sikeresen hatni fog, Mágiaellenállásuk nagyságától függetlenül. Az ellenfél tagjai közül ellenben csak azok harci értékei csökkennek, kiknek Asztrál ME-je sikertelen volt. Ebben játszik szerepet az Erősség, mely erősítés nélkül 25E.

Egy olvasónk afelől érdeklődött, reális-e, hogy az ellenfél VÉ-jétől teljesen független a Célzott lövésekkel szembeni Védő Érték, melyet csak a távolság, méret és viselkedés befolyásol. (Ez alól a szabály alól csak a harcművészek kivételek, akik képesek a kitérésre összpontosítva saját VÉ-jüket szembefordítani a támadó CÉ-jével.) Nos, bármennyire is fájdalmas a tény, a célpont valóban ennyire kiszolgáltatott az íjat vagy nyílpuskát használókkal szemben. Ez könynyen érthető, ha arra gondolunk, hogy egy jól kilőtt nyílvessző karddal vagy kézzel való elhárítása – mely a VÉ alkalmazását jelentené – milyen nehéz és valószínűtlen feladat; ennek végrehajtására valóban csak azok képesek, akik szinte természetfeletti fegyelemmel és ügyességgel rendelkeznek – azaz a harcművészek. Ők is csak akkor járhatnak sikerrel, ha az adott körben semmiféle más tevékenységre nem kell figyelmet fordítaniuk. A kiszemelt áldozat Védő Értékére kihatással lehet még egy módosító, mely a takarástól függ. Ezzel értelmet nyer a fedezékbe húzódás, mely alkalmasint jobb védelmet biztosít, mint a céltalan ugrándozás. Az erre vonatkozó táblázat:



Takarás mértéke	Védő Érték módosító
10%	+5
25%	+15
50%	+35
75%	+50
90%	+60

A takarás mértékének meghatározása minden esetben a KM feladata. 10%-os lehet a takarás, ha valaki egy ritkás levelű cserje mögött áll. 25%-nak számíthatjuk a bokor mögött elhelyezkedő célpont módosítóját, mivel a bokor a látást megnehezíti, de a nyíl útját csak kis mértékben befolyásolja. A derékig érő fal mögött álló célpont takarása 50%, hasonlóképpen azé is, aki csak a kör egy-két szegmensében lép ki egy fal mögül, hogy maga is célzott támadást végezzen. A 75%-os takarás vastagabb törzsű fát vagy mellmagasságig érő falat jelent. +60-as módosító adható, ha a célpont például lőrés mögött tartózkodik, s még a feje sem látható teljesen.

A boszorkányok és boszorkánymesterek Hatalom Italával kapcsolatban a következő kérdések merültek fel: Csökken-e az elfogyasztó Ép-inek száma az Egészség-esés miatt, illetve, milyen hatással van nem boszorkány vagy boszorkánymester kasztúak számára az említett folyadék. Az elfogyasztók Ép-inek száma nem csökken, ellentétben a Pszi diszciplínával, a Képességrontással előidézhető Egészség-csökkenéssel. A Hatalom Italának használata így csak a Méreg és Betegség elleni ellenállást csökkenti – pontokkal ugyan nem írható le, de a KM és a játékos számoljon a közérzet általános romlásával és az erőteljes fáradékonysággal is.

Amennyiben a boszorkányok Hatalom Italát más kasztba tartozók isszák meg (akár boszorkánymesterek is!), sikertelen Méregellenállás esetén Egészségük 5-tel csökken (az Ép-k száma is!), továbbá azonnal 3k6 Fp-t veszítenek. Ha az ellenállás sikeres, az Egészség-csökkenés csak 3, az Fp vesztés pedig k6. A boszorkánymesterek által használt folyadék ennél is kegyetlenebb hatású. Az Ellenállás elhibázása esetén az Egészség 7-tel csökken, a sebzés 4k6 Fp. Sikeres Ellenállás esetén az Egészség-csökkenés 4, az Fp vesztés értéke pedig 2k6. Megjegyzendő, hogy a különböző boszorkány és boszorkánymester iskolák Hatalom Italának összetételében is vannak különbségek. Ez nem jelenti azt, hogy egy boszorkány nem használhatja egy másik boszorkány italát, de ízéről, esetleg eltérő színéről biztosan meg tudja mondani, hogy a folyadék nem az ő iskolájának szokásai szerint készült.



Nnnna kérem. Nézzük csak. Van itt előttem egy remek kis billentyűzet, egy jópofa monitor, ami ugyan nem Low Radiation (gyk. alacsony sugárzású), de azért megteszi, meg egy klassz számítógép. Aztán van még itt egy kisebb (?) kupac levél, néhány kavargó gondolat a fejemben amiből nyilvánvalóan már megint nem keletkezik semmi használható dolog, de ez most nem túl nagy baj, mert úgysem vár senki különösebb agymenést tőlem (sem) ilyen nagy melegben. Apropó meleg: van itt még egy jól behűtött üveg malackóla aminek kettős szerepet szánok. Egyrészt reménykedem benne, hogy tartalmát beszürcsölve némileg működni kezd az agyam (bár ennek esélye hmmm, úgymond nem túl sok, kevéssé hiszek benne), másrészt pedig éppen megfelelőnek tűnik arra, hogy elrettentő mennyiségű kalóriát vegyek magamhoz elképesztően rövid idő alatt. Azt hiszem, hogy legalábbis ez utóbbiban teljesen biztos lehetek, legalább annyira, mint abban, hogy ha iszonyatosan rövid idő alatt nem fejezem be a leltározást, akkor pillanatok alatt teleírom a két oldalamat és néhány megtévesztésig emberszabású lény szét találja rúgni azt a bizonyos ülőszerkezetemet. Ezért most leltár stop, levrov meg start.

Vers(?) mindenkinek

Hi GURU Team! Azért írok levelet nektek, mert 1: megérdemeltek egy dicséretet tőlem, hiszen az újságotok nagyon szuperre sikerült. Ez az összes (19 db) GURU-ra vonatkozik. 2: Lenne egy kérésem. Ha tudjátok, akkor légyszíves küldjétek el nekem utánvéttel Amiga 500-ra a 94/1-es GURU-ban hirdetett eredeti Wizardry 7 nevezetű programot. Amennyiben ez nem lehetséges akkor a Day of the Tentacle-t. 3: Nemistudommikor (hm, ezt már hallottam valahol) réges régen kezembe akadt egy Wizardry 6 nevezetű program. Nos réges régóta játszok már vele, de a kastélyból nem tudok kijutni. (...) Visszatérve a Wizardry 7-hez, tudom, hogy ez a levél kicsit későn jött, de talán még akad valahol egy példány. Hálám jeléül előzetesen elküldöm legújabb versem, aminek ugyan semmi köze nincs a GURU-hoz, de azért elolvashatjátok. Mindent kösz.

A Végső kilátástalanság
Végső kilátástalanságomban keresem az utat
Melyet oly sok ember oly rég óta kutat
Ők se találták akárcsak én
De az én életem egy szomorú regény
Bögre, cintányér, zokni, kabát, zászló
Meghalt már rég a nagy király Ulászló
Tengernyi víz folyik össze-vissza,
A krumpli savanyú, Józsi a tejet issza.
Zöld, kék, sárga, szeméttelep
Hazudni többet már sosem merek
Tengerkék vagy zöld rakéta
Leszakadt a szobámban a tapéta
Messzi földön virág, kutya legel
Az eszkimó meg télen-nyáron telel.
Nem vagyok jó, csoki sárga traktor
Zöld, piros, törött, Pista tésztát habzsol.
Eső, szél, meleg, banán, törpe
Jár az óra csak úgy körbe.
Lyukas tető, kenyér, rabbi
Nem találok rá rímet.
Mikor régen, egyszer se most!
Repül a tányér, törik Keresem a napot,
Végső kilátástalanságomban!

Ugye milyen megható volt. (...) Üdvözlettel: Sehonnai Bitang András (Klujber András, Bonyhád)

Huhhh, mégiscsak sikerült begyömöszölnöm ide ezt a verset vagy mi az izét, bár már végső kilátástalanságomban majdnem lekapartam a bőrt az arcomról. Az pedig nem lett volna kis mutatvány, mert elég vastag és kellően nagy felületű is. Hála azonban elképesztő kitartásomnak, most aztán mindenki elolvashatta remekművedet és ebből kifolyólag megtapasztalhatta, hogy milyen fenomenális érzés egy megatotális szuperművön legeltetni a mai szürke és sivár világban lassan elkorcsosuló és a művészetet semmibe vevő szemet, és szellemileg szinte egészen felfrissülni. Hosszan méltathatnám még írói munkásságodat, de akkor sajnos nem tudnék választ adni problémáidra és esetleg valamelyik kevésbé művelt olvasó még le találna itt engem géppuskázni, éshátugyemilyenkárlenneértem. Naszóval. Sorba megyek és számozok, hogy könnyű legyen azonosítani a válaszokat, meg különben is most ehhez van kedvem.

1.: Ezt a mondatot hangosan felolvastam a HQ-n és hirtelen mindenki arcára kiült a pirosság, és máig is ott ül ha el nem kékült.

2.: Hehe. Ha tudnánk küldenénk, akár mind a kettőt is, és gyanítom, hogy ebből kemény pénzeket bevételeznénk az egész világon. Csakhogy és de. Némileg talán szépséghibának hathat és esetleg le is lombozhat téged, ha elárulom ama szomorú tényt, hogy ezeket a programokat a csúnya, rossz és pénzéhes bácsik csak PC-re csinálták meg, bár lehet, hogy másra is, de Amigára nem, főleg 500-asra biztos nem. Azért ne keseredj el nagyon, nem te vagy az egyetlen akinek nem küldjük el ezeket a programokat, ugyanis időközben hogy, hogy nem, de el találtak fogyni.

3.: Hát ebben én nem tudok segíteni, szerintem keresd meg a kivezető teleportot vagy a rakétakilövő-bázist amivel eljutsz a Marsa, vagy az idegenvezető nénit. Alternatív megoldásként javaslom talán az ajtó használatát. Ha ezek nem válnának be, akkor várd meg Mocsy úr levelét, elvileg neki továbbítottam segélykérésedet. Ja igen és ha megjelennének a verseid, küldj egy-két pld-t nekünk...

Ejnye-bejnye

Hello Brazil! Most először írok neked, bár a GURU-t már kezdettől fogva olvasom. Nagy gondban vagyok. Megszereztem a Burntime c. játékot. Nagyon örültem mikor sikerült elindítani. Vagyishogy, sikerült volna. A prg. ugyanis kódot kér. (...) Mivel én nem az eredeti gyári verziót vettem meg, ezért nekem nincs kézikönyvem. Gondolhatod milyen rossz érzés, hogy van egy szuper játékod és nem tudsz vele játszani, mert az kódokat kérdez. Azt szeretném kérni, hogy küldd el a kézikönyv (vagy néhány oldalának) fénymásolatát. Nagyon leköteleznél ha elküldenéd. Előre is köszönöm. (Nagy István, Miskolc)

Nem tudom, hogy tudod-e, de az ilyen kódkéréseket azért találták ki, hogy az emberek az eredeti (ismétlem: az EREDETI) szoftvert vegyék meg. Ahhoz ugyanis jár kézikönyv, vagy kódlap vagy akármi, aminek a segítségével el lehet indítani a játékot. Némileg ugyan többe kerül (nem is olyan némileg) mint az általad is megvásárolt fekete kalóz verzió, de legalább használható, és már ez sem semmi. Két dolgot tudnék javasolni, ami a következő három. Egy: talán megvehetnéd az eredetit, ha olyan tényleg nagyon szuper játéknak tartod. Gyanítom, hogy ez a javaslat nem túl szimpatikus, talán nem is kivitelezhető (pénz, beszerzés stb). Ezért kettő: talán készíthetnél erről a problémáról egy interjút avval akitől megvetted ezt a programot mondjuk "Mi lenne ha betörném az orrodat?" címmel. Ha már pénzt kér érte a nyomorult, hogy lemásolja neked, akkor legalább olyat adjon ami használható, vagyis amolyan "tisztességesen" feltört változatot. Vagy méltóztassa mellékelni a kézikönyvet is. Persze itt sokszorosan fénymásolt de talán még olvasható példányokra gondolok, de ez neked szerintem tökmindegy, csak játszani tudjál. Tévednék? Az ilyen és ehhez hasonló fickókról és ügyleteikről ha jól emlékszem már leírtam a véleményemet, és azt most megismételni nem áll szándékomban. Szerintem kerüld el őket jó messziről. Harmadik javaslat, sőt felszólítás és nem csak neked: mindenki irtózatos sebességgel felejtse el, hogy tőlem kér ilyen témában segítséget, mert erre eddig sem voltam és ezután sem leszek kapható. És itt a GURU-ban más sem. Ezért lehet minket nem szeretni, lehet mindenfélét ránk kiabálni, lehet csúnyán nézni, lehet bármit, de itt mi azért se fogunk illegális program meg leírás terjesztő szolgálatot létrehozni. Ebben a témában ez az utolsó és megmásíthatatlan szavam. Uff, én beszéltem.

Könyvhiány

Hello Brazil! Rögtön a dolgok közepébe vágok, ugyanis az érettségire készülök és nagyon kevés időm van. Azt szeretném megkérdezni, hogy van-e a GURU HQ-n olyan Amiga 500 gépi kóddal foglalkozó könyv (például a Data-Becker-Novotrade kiadásában megjelent A 68000-es mikroprocesszor), amely még épségben van és eladnátok. Már rengeteg helyen érdeklődtem, de sehol nem tudtam ilyen könyvet venni. Amennyiben van olyan könyvetek, amely(ek)től meg tudtok válni, légy szíves küldj egy listát a könyvekről és az áraikról. (...) Ha tudtok adni könyvet, valószínűleg elő fogok fizetni a GURU-ra (ezt ne zsarolásnak, inkább ösztönzésnek tekintsd). Előre is köszönöm! (Bundula Róbert, Tompa)

Van egy olyan érzésem, hogy ha azon múlik az előfizetésed, hogy mi könyveket küldünk neked, akkor sosem leszel az előfizetőnk. Sajnos elég keveset tudok neked ezen a téren segíteni. Tudod, a GURU HQ-n van rengeteg sok egyéb újság, szoftverek, rendetlenség, szer-

kesztők, egy rakás üres kólás üveg meg ilyesmik, de elfekvő könyvkészletek nincsenek. Tényleg ez van, illetve nincs. Amit írtál és amit kértél az általános problémának tekinthető az Amigás emberszabásúak között. Ma, itt és most Magyarországon körülbelül az egy kezemen meg tudom számolni, hogy mennyi könyv foglalkozik az Amiga programozásával. Sőt, lehet, hogy az egy kezem is túl sok. A DataBecker-féle könyv is mindössze a 68000-es procival foglalkozik. A "mindössze" jelző azonban itt egyáltalán nem lekicsinylőt jelent, hiszen e nélkül a könyv nélkül a kezdő assembly Amiga programozó félkarú óriás, vagy még inkább egy két napja a parton száradó hering. Námármost ezt te is tudod, én is csak azért írtam le, hogy teljen az oldal és úgy tűnjek, mint aki valami értelmeset is tud mondani. Nem tudom, hogy manapság honnan lehet beszerezni, nekem ugyan van, de az a példány nem eladó. Esetleg feladhatnál néhány apróhirdetést, akár itt a GURU-ban is. Volt valami más könyv is, ami a 68000-es procival foglalkozott, de nem tudom a címét, sem a szerzőjét, csak azt, hogy még ritkább, mint a DataBecker könyve. Gondolom ettől sem lettél vidámabb. Anno, még az ősködben terjedt egy könyv az Amiga hardverről is, de az csak amolyan házi kiadás volt, nem is túl jó, de ennek ellenére elég sokan ebből tanulták meg az Amigát megszelídíteni. Mivel ehhez a könyvhöz nekem is volt némi közöm, ezért itt talán tudok neked és még sok más sínylődő pajtásnak segíteni. Ha minden igaz, akkor a könyv anyaga még megvan szövegállomány formájában, amit szívesen felveszek bárkinek, aki küld egy lemezt a GURU HQ címére és megírja ez irányú óhaját. A hibákért (merthogy szép számmal van benne) azonban semmiféle felelősséget nem vállalok. Ha lehetőséged van rá, nézz körül mondjuk Bécsországban, ott lehet elég jó könyveket kapni. Még azt tudnám ajánlani, hogy próbálj mindenféle PD programokat és egyéb ilyen dolgokat beszerezni, van sok olyan ami direkt a programozással, sőt hardver és demoprogramozással kapcsolatos. A PD programok ügyében kéretik JOCO mestert zaklatni, és engem messzire elkerülni. Sőt, az Amiga hardver leírás ügyében is nyugodtan írhattok neki, miért én szenvedjek vele? Már majdnem elfelejtettem, hogy nem is vagyok én olyan jószívű.

Egy jó kis kritika

(Na végre, már megint egy kritizáló levél, úgy vártam már egy ilyet. Jó hosszú és tartalmas, ezért nagyrészt az egészet bepötyögöm, és közbeszúrós módszerrel válaszolgatok rá. Azt már úgyis olyan rég csináltam, és úgy gondolom magamban, kár lenne elfelejteni ezt a hűdejó módszert. Brazil)

T. GURU Team! Az utóbbi időkben némi észrevételem támadt az újságotokkal kapcsolatban. Mivel én is előfizetője vagyok e lapnak, nem mindegy mire adom ki a pénzem, és egyáltalán érdemes-e továbbra is előfizetnem rá?!

1. Az újság ára nagyon megemelkedett, viszont minősége erősen csökkent. Ez egyébként még a legkisebb gondom, de nem elhanyagolható!

Na stop. Elmondanám, hogy a legutóbbi áremelés a normál GURU esetén a 93/11-es számnál történt, ami már enyhén szólva sem mostanság volt. Evvel persze nem azt akarom mondani, hogy itt lenne már az ideje árat emelni. Ha egy mód van rá, akkor nem emelünk árat, bár egyre inkább bűvészmutatványnak minősül a GURU árának megtartása. Remélem mondanom sem kell, hogy rettentő ügyesek vagyunk (legfeljebb tévedek és akkor lehet újabb reklamáló leveleket írni). A PC GURU ára pedig a kezdetektől fogva ugyanaz. A minőség pedig szerintem nem is olyan rossz, bár elismerem, változó. Na jó, oké, tudom, hogy az én véleményem itt nem túl sokat számít mert kissé elfogult vagyok, de hidd el, többen állítják, hogy a GURU élvezhető minőségű. Kisdobos becsszóra így van!

2. Én nem a PC GURU-ra fizettem elő! Mivel én Amiga tulajdonos vagyok, nem nagyon néztem jó szemmel a 94/5-ös számban levő gépmegoszlást. Kb. 95 - 5 % volt a PC-Amiga arány. Nem elég, hogy még külön PC GURU is van, de még a normál GURU-ba is majdnem, hogy csak PC-s programokat tesztek! Azért gondolkozzatok már el!

Elgondolkoztam. Elgondolkoztunk. Az a baj, hogy tök igazad van, és ennél többet nem is tudok mondani. Már egyszer vagy talán többször is ígéretet tettem arra, hogy majd jó kisfiúk és jó kislányok leszünk, de erősen úgy látszik, hogy igaz a régi közmondás és kutyából nem lesz szalonna, és mostmár egészen biztosan megmaradunk vásott kölyköknek. Azt azért ne gondolja senki, hogy az Amigát direkt nyomjuk el, egyszerűen így sikerült. Kicsit nekem is fáj. Kicsit nagyon.

3. A legutóbbi (94/5) számban a keresztrejtvény nem nagyon sikeredett nektek. (...) Hát aki ezt a rejtvényt megoldja, annak előre gratulálok és személyesen adom át a 10 Zanussi hűtőgép egyikét!

Nos, akkor már kezdheted is csomagolni a hűtőgépeket, mert én személyesen is ismerek olyan embert (ha ez jó szó rá...), aki megfejtette azt a rettentő nehéz rejtvényt. Hibák mindenben vannak (kivéve persze engem), miért pont a mi rejtvényünkben ne lennének?

4. Az Assembly programozás rovat régebben az egyik kedvencem volt, de ez az új forma teljesen használhatatlan (legalábbis számomra)! Vissza a régi rovatvezetőket!

A dolog jelen pillanatban eléggé úgy néz ki, hogy a jelenlegi rovatvezető marad. Ebbe nekem egy piciny beleszólásom sincs, de nem is bánom. Nekem például semmi bajom nincs vele. Nem tudom, hogy pontosan mi a bajod vele. Az a baj, hogy rendszerbarát dolgokat mutat be és próbálja a tisztelt nagyérdemű közönséget a normális programozásra tanítani? Vagy a demócentrikusság hiányzik? Talán ez utóbbin még lehet segíteni, bár ez a stílus Prunoki bátyótól körülbelül olyan távol áll, mint tőlem a reszelt sárgarépával összekevert zuzmó tízóraira történő elfogyasztásának ingere.

5. A 94/4 számmal kapcsolatban: nem elég, hogy már mindenhol csak ezeket a politikai szennyeket látom, már a GURU-ban is az van. Ha már a politikai pártokról van szó, okádnom kell!!!

Egészségedre. Nekem különben volt rá egy tuti fogadásom, hogy az a bizonyos hirdetés sokaknak nem fog tetszeni, és mitagadás meg is nyertem. Erről ennyit. Most valahogy nincs kedvem belemászni a világ egyik leggennyesebb dolgába, amit úgy tudnék röviden megfogalmazni, hogy: politika.

Ha nektek kellene ilyen újságot (GURU-t) megvennetek, ti megvennétek? Ezt komolyan kérdezem!

Én meg komolyan mondom, hogy igen, megvenném. És most mindenféle elfogultságot félretéve válaszoltam neked és nem azért mert ezt várják el itt tőlem a többiek. Időnként nekem is vannak problémáim, sőt nagy problémáim a lappal mint bárki másnak, de összességében szerintem jók vagyunk.

Még egy további gondom is van, ami már nem a ti hibátok: elég régóta keresek már Amigához programozási szakkönyveket, de a 68000-es processzor c. könyvön kívül nem sikerült mást megszerezni. Ha az említett kritikák ellenére mégis úgy döntenétek, hogy segítetek, akkor minél előbb írjatok címemre! Nagyon hálás lennék minden segítségért! (Rózsa László, Tatabánya)

Utóbbi problémádra ugyanazt a választ tudom adni, mint az előző pajtásnak, és ugyanazt a segítséget tudom neked felajánlani, többet nem, és nem a kritikáid miatt. Azokért nincs semmiféle sértődés, sőt akár hiszed akár nem, de minden ilyen típusú levélnek örülünk is egy kicsit. Ez ugyanis azt jelenti, hogy fontos még a lap nektek. Az elég gyanús lenne, ha mindenki csak azt írná, hogy a GURU az ilyen meg olyan szuper. Pedig tényleg, most látom csak, milyen klassz újság is ez...

Itt a vége fuss el vele. Micsoda, hogy ez már ismerős? Hát persze, már régi darab, most találtam meg újra a leltározás közben és gondoltam, újra felhasználom a most következő örökzölddel együtt, nehogy még a végén feledésbe merüljenek. Szóval:

Ennyi volt a móka mára,
zárul Brazil mókatára
és ha tetszett, nemsokára
Jóska, Sára, Tercsi, Fercsi, Kata, Klára
s valahány név a naptárban,
eljövök még hozzátok,
a viszontlátásra pajtások!

Brazil

Hoppá! Már majdnem elfelejtettem itt a nagy leltározás közben az egyik legfontosabbat. Mint azt már nyilván mindenki nagyon jól tudja, idén nyáron Velencén lesz a GURU tábor, ahol mindenkit szeretettel látunk, blablabla meg ilyesmik stb. Természetesen én is ott fogom rontani a levegőt meg a hangulatot, de felkérnék mindenkit, hogy ne ott próbáljon meg majd kinyírni engem ha egy mód van rá, mert azt erősen utálnám. A hangos szóval méltatásom, valamint emlékművek állítása természetesen nem tiltott...

AMOS the Creator

A szokásos 48. oldalon (Amos) újra a kedvenc prg. nyelvünkben írt PD, és SW anyagokról írunk. Ezzel is szeretnénk ösztönözni benneteket, érdemes Amosban írni játékot, csak jó ötlet kell. Sajnos AGA-s Amos még nem jelent meg, de reméljük nem kell már sokat aludni.

Bár most csak játékokról írunk kicsit részletesebben, de azért szép számmal akadnak felhasználói programok is. Nem is szólva a legkülönfélébb demo anyagokról. Ezek jó részét kis kezdőcsapatok alkották, de akad köztük egészen figyelemre méltó. Sajnos jellemző, hogy az Amosban írt programok igen nagy százalékánál nem tüntetik fel, hogy Amosban írták. Sőt, igen sok programról ki sem derül.

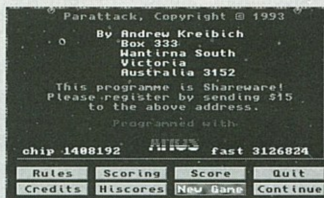
Az alábbiakban ismertetésre kerülő programok közül is sokat csak véletlenül fedeztem fel. Hiszen ezt Amosban írták! Ti is könnyen ellenőrizhettek programokat. Nézzetek meg pl. DiskMaster-rel egy adat fájlt, ha az adathalmazok elején pl. Ambk, vagy Amsp szöveget olvastok, akkor bizony ez Amos.

Ha csak egy fájlból áll a progam (lefordítva), ami általában tömörített, akkor más a teendő. Először is pakoljátok ki, majd bele tekintve kb. $AA0, és $B70 közt Amos kiírásokat olvashattok.

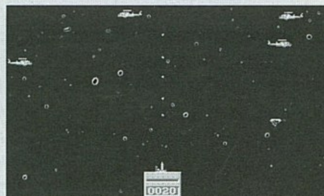
Persze legegyszerűbben az Amiga+A, és Ctrl+C billentyűvel lehet ellenőrizni, ha nincs letiltva. De most nézzük milyen ShareWare újdonságok érkeztek.

Lázy & Angler

ParaTrack



Régi kellemes emlékeket felidéző program (ZX81, Spectrum, C64) 1994-ben. A játék ötlete tehát nem új, talán a kivitelezése változott (vagy az sem?). Mindenesetre mint látjátok igen egyszerű, mindamellett igen jó szórakozást nyújt. Neked, mint a bázis (ágyú) irányítója, meg kell akadályoznod az ellenséges ejtőernyősök lejutását a földre, mivel

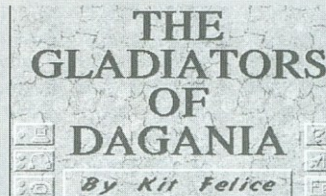


ezek kellemetlen hatással vannak rád. Nem árt ha a repülőket , és a helikoptereket is ritkítod, mert csak ezek után kapsz újabb muníciót, illetve ha megfelelő számban pusztítottad őket, csak akkor juthatsz tovább a következő szintre. A program kis mérete mellett, a játszhatósága igen jó. WOW!

The Gladiators of Dagania



Játékok gyöngyszeme. Mint a címe is mutatja, egy arénában, mint gladiátor kell különböző szörnyek ellen küzdened, illetve két gépet összekapcsolva vagy modemen keresztül egymás ellen is "arénázhatunk". A program alapkiépítésben is tartalmaz egy pályaszerkesztőt, ahol a felvehető tárgyak helyzetét, pozícióit határozhatjuk meg. Az igen sokféle

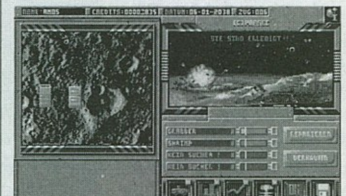


tárgy, fegyver teszi változóvá a küzdelmet. A sima késtől kezdve, a legkülönfélébb lőfegyvereken át egészen a "mezei" injekciós tűig válogathatunk. Sajnos a grafika nem mondható kiemelkedőnek, de azért az elmegy kategóriába belefér. Mindenesetre kuriózum a játékok színes palettáján.

Moon City



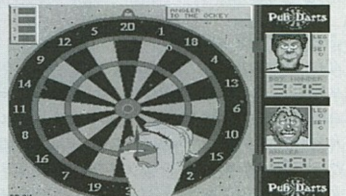
2038 Hold! A négy nagyhatalom új hadszíntere. Cél az ellenfélek teljes megsemmisítése. Nos, hogy ez kinek sikerül, csak rajtad múlik. Persze ebbe a többi három játékosnak is van némi beleszólása. A stratégiai játékok kedvelőinek igen ajánlom a Moon City-t. A játék menete a jól ismert szabályokat követi. Fejlesztés, bányászás, gyártás, no és a



harc. Mindezek természetesen futurisztikus környezetben. Nem könnyű a helyes stratégiát követni, hiszen bármelyik pillanatban a rivalizáló ellenfelek lézer, rakéta, vagy bomba támadásának vagy kitéve. A játék kivitelezése, képei, hangulata precíz munkáról tanúskodik. A stílus szerelmeseinek ajánlom.

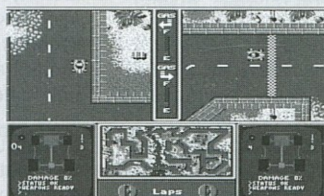
Pub Darts

Bizonyára egyből ráismertek erre a stílusra. No de ez ShareWare játék! Minden benne van! Nem hiányzik belőle semmi, ami a "rendes, nagy" hasonló típusú játékokban benne van. Irányítása kellemes, hangulata jó. Csak a korsó sört hiányoltam. Mindenesetre ilyen sok kocsmában, ilyen rövid idő alatt még nem voltam.



High Octane

Gondolom sokan ismeritek a SkidMarks nevű BlitzBasic-ben írt autóversenyt. Nos Amosban is próbáltak párszor jó rallyt írni. Eme próbálgatások legjobbika a H.O. A játék jellemző opciói: 1-2



player, kettéosztott kép, sok pálya, tankolási és javítási lehetőségek, sokféle felvehető tárgyak, fegyverek, sérülések kijelzése, map funkció. A program mérete 1, illetve 2 lemez, attól függően milyen az SW verziója. A pálya Amos MAP editorral készült. Ezt és a teljes forráslistát is megveheted pár font ellenében. A címet elolvashatod ha vársz a játék elején a demóra. Igen lendületes, magával ragadó játék. Sok barátom dicsérte.

ZeneMánia

Sziasztok! Itt van a nyár, a kánikula és ilyenkor a gépeket a jéghideg kóla és a strand váltja fel. Aki mégis a gépe mellett dönt, az tartson velem.

Mod-Processor V1.92

Ez egy igen hasznos Amiga utility, amit bármely zeneszerzőnek tudok ajánlani. A program futtatható (CLI-ből indítható) file-t készít zenéből és grafikából. A Load Module menüvel zenét, a Load IFF Picture menüvel IFF képet tölthetünk be. A type menüben határozhatjuk meg a betöltendő zene formátumát. A Save Module menüvel csak a zenét, a Save IFF Picture menüvel a képet, a Save Both menüvel pedig a kettőt együtt menthetjük ki futtatható formában. Ha az Icons menüt is bekapcsoljuk, akkor a Workbench-ből ikonnal is indíthatjuk. A program nagyon hasznos lehet, ha például zene competitionra futtatható formában kérik a zenét, vagy például egy egyszerű intro is készíthető így. Jó szórakozást hozzá!

DigiPlay (folytatás)

Kedves olvasóim! Sajnos amikor a címet leírtam még nem tudhattam, hogy a DigiPlay program Read-Write error hatására megsemmisül. Sajnos ezért ez a leírás bizonytalan ideig szünetel. Ha valaki esetleg elküldené, akkor szívesen folytatom a tesztelést.

Zeneiskola

Az előző számban eljutottunk oda, hogy megvannak a hangszereink. A hangszerek kiválasztása nagyon fontos, mert a jó zene nem csak abból áll, hogy van egy jó dallamunk, hanem a jó dallamot hangulatban a hozzá legjobban illő hangszerekkel kell hangszerelni. A mai számban elkezdhetjük megírni a zenét is. De először is néhány fontos alapfogalmat fogok ismertetni. A kottánk alapegysége a Pattern. A Pattern-t úgy kell elképzelni, mintha egy könyv egy lapja lenne, ha pedig ezeket a lapokat a megfelelő sorrendben összerakjuk, megkapjuk a könyvet (a zenét). A Patterneket egy külön táblázat segítségével foghatjuk össze kész zenévé. Ez a táblázat tartalmazza a pozíciót 1-től n-ig és tartalmazza a pozícióhoz tartozó pattern számát. Így azt kapjuk meg, hogy a gép milyen sorrendben játssza le a Patterneket, mikor melyiket ismételje, tehát itt alakul ki a zenénk végleges szerkezete. A pozíció szerkesztést mindig a zeneírással párhuzamosan végezzük, hogy a zenénk végleges formája folyamatosan alakuljon.

Ha belenézünk egy Patternbe akkor észre vehetjük, hogy a Pattern-nek egyrészt vannak oszlopai (Track) és vannak sorai. Az oszlopok a hangcsatornákat jelölik (általában 4, 6 vagy 8), a sorok pedig a hangok egymás utáni megszólalását szabályozzák. Tehát az egy sorban lévő hangok egyszerre fognak megszólalni, az egy oszlopban lévők pedig egy hangcsatornán. Ahol nincsen hangjegy, ott vagy csend lesz, vagy az utoljára megszólaltatott hang fog kicsengeni. Ezzel a módszerrel alakíthatjuk ki a zene ritmusát, oly módon, hogy vagy szünetet hagyunk vagy megszólaltatjuk a hangot, ez pedig már ritmus.

A Pattern még kisebb egységei az oszlopok és sorok metszéspontjaiban található számtömegek, de mielőtt erről szólok, még néhány dolgot tisztázni kell az eddig leírtakkal kapcsolatban. Ezen a kottaszerkezeten kívül természetesen létezik még más is, de ez a legelterjedtebb. A más fajta kottaszerkezetekre majd később visszatérek.

Akik eddig végigolvasták ezt a cikket, joggal kérdezhetik milyen szerkesztőt használjanak. Az itt leírt sémákhoz Amiga-n a Protracker 2.3-t ajánlom (az Octamed is ilyen elveken alapszik, de ott olyan sok a variálási lehetőség, hogy a kezdetnek kicsit bonyolult lenne, arra majd egy más alkalommal több oldalt is szánok), a PC felhasználóknak a Protracker PC-s verzióját, vagy valamely más tracker programot ajánlok, mert ezek ugyanezeket a szerkezeti elveket követik. Abban mindenki biztos lehet, hogyha a Protracker kezelését elsajátítja, akkor a többi szerkesztővel sem lesz gondja.

Térjünk akkor vissza azokra a számtömegekre. Az első betű a hang magassága (C, D, E, F, G, A, H), a második betű a fél hangokat jelöli egy # jellel, így az alaphangnál fél hanggal magasabb hangot kapunk (C#, D#, F#, G#, A#), a harmadik betűvel pedig azt határozzuk meg, hogy a hang melyik oktávban szólaljon meg (1, 2, 3). A 4-5. karakterek a hangszer számát jelölik, tehát, hogy melyik hangszert akarjuk megszólaltatni. A számot hexadecimálisan kell beírni, így a 32 hangszeres Protrackernél ide 1-től 1F-ig kerülhetnek értékek. Az utolsó három betű az effektek vezérlésére szolgál, ebből az első az effekt jele, a második és harmadik pedig az értéke. Az effektek nagy száma miatt majd a pontos funkciókat a zeneírás közben folyamatosan ismertetem.

Hogy a dolgunk tovább egyszerűsödjön, az effekt számokon kívül minden más betű a billentyűzetről egy gombnyomással beírható, ugyanis az F1-F2 billentyűkkel válthatunk oktávot, a hangszert a sample felirat melletti két nyíllal válthatjuk, a hangmagasságok pedig a billentyűzeten a zongora kiosztásnak megfelelően vannak elhelyezve.

Például válasszuk ki az egyes hangszert, nyomjuk meg az F2-t, majd a Q billentyűt és a C-3 01000 lesz az eredmény. Ha a 2 billentyűt nyomjuk meg, akkor C#3 01000, ha pedig megnyomjuk az F1-t, majd az 1E hangszerre váltunk és megnyomjuk a V billentyűt, akkor az F-1 1E000 lesz az eredmény. Az eddig ismertetett dolgokat mindenki gyakorolgassa, mert a jövő hónapban megírjuk az első dobritmusunkat. Akinek pedig az eddig leírtak kínaiul vannak, az jöjjön el a Guru táborba, ahol mindezt a gyakorlatban is be fogom mutatni.

A végére most csak annyit, hogy szívesen várom leveleiteket kérdésekkel, észrevételekkel a GURU szerkesztőségének címére.

Petroff



MÁGIKUS LAPOK

Rövidesen elkezdjük szokásos nyári pihenésünket, és a szép májusi időben nehéz a szünet előtti utolsó Mágikus Lapokkal foglalkozni. De remélem most olyan témát hozok fel, ami jól kitölti az elkövetkező szünetet. Neked kell részletesen kidolgoznod, mert itt csak megkörvonalazom, hogy mire is gondolok. Ha a saját kidolgozásod kellő tesztelés után jól használhatónak bizonyul, mutasd meg minél több szerepjátékosnak, mert ez a módszer kidolgozva nagyon megkönnyíti a dolgunkat.

Figyelem!
A itt következő módszer nem jellemző az AD&D gondolatmenetére, de úgy gondolom ez nem róható fel a módszer hibájaként...

Ha tulajdonságcsekket dobok, mindig zavar, hogy a siker esélyéből hiányzik a karakter tapasztalata. Ha minden más értéknél főleg a karakter szintje számít, miért kell pont ezekben az esetekben figyelmen kívül hagyni? Semmilyen megfelelő rámagyarázást nem találok. Hiszen még a legváratlanabb helyzetekben is felhasználhatja a karakter a tapasztalatát, mint pl.: mentődobást. Viszont ha egy modul vagy egy szabály erőcsekk dobását kéri, azzal egyenlő esélyt ad azonos testi erejű 0. és 20. szintű karaktereknek.
Fúrhatta ez a szabálykészítők oldalát is. A mentődobásfajták leírásainak végén mindegyiknél szerepel, hogy "még mire jó". Nocsak, a mentődobások felhasználhatóak úgy is, mint az alaptulajdonságok fejlődésének tükrei? Ez már járhatóbb út a karakter képességeinek SZINTTŐL függő letesztelésére. Tehát, mint mindenütt máshol a játékban, a karakter szintje válik képességeinek fő mérvadójául. A kezdetek óta változatlan alaptulajdonságok szerepe pedig módosítóérték jellegűvé válik, hiszen a mentődobásokat módosíthatják az alaptulajdonságok bónuszai is.
Természetesen meg kell találni a helyes megfeleltetést a mentődobások és az alaptulajdoságok közt, ha úgy akarjuk felhasználni mint egy tulajdonságcsekket. Érdemes figyelembe venni, hogy melyik főcsoportnak mely tulajdonságok sorrendben a fő jellemzői (pl.: PAPOK - bölcsesség, karizma), és ezt* a legjobb mentődobás-értékeikhez rendelni. Így elkerülhető egyfajta hiba! Míg elméletben pl.: a tolvajok ügyesek, a tolvaj karakter e tulajdonsága lehet gyenge, és ez állandó hátrányba hozza ügyességcsekkek dobásakor a csapat többi tagjával szemben. Szörnyeknél a DMG-ben javasoltak alapján kell eldönteni, hogy jellemzőik alapján mely főcsoportok értékeit használják. Pl.: az ork sámán nyilván bölcsebb a közönséges orkoknál, ezért a pap főcsoport értékeit használhatja.



TULAJDONSÁG - MENTŐDOBÁS
Erő és egészség - Sárkányláng elleni
Ügyesség - Kővé válás elleni
Intelligencia - Varázslat elleni
Bölcsesség és karizma - Méreg elleni
Különleges - Varázspálca elleni

Ez még hasonlít is a szabálykészítők által is említett párhuzamra. Hogy megkülönböztessük ezt a fajta tulajdonságcsekket az eredeti változattól, nevezzük az adott tulajdonság PRÓBÁJÁNAK. Mivel az adódó értékek igen kis esélyt adnak a sikerre önmagukban, itt az idő lehetséges módosítóikkal is foglalkozni.

Természetesen az alaptulajdonságok módosítóival kezdem:
Az **ERŐPRÓBÁNÁL** a tulajdonságból származó sebzésbónusz használható módosítónak.

EGÉSZSÉGPRÓBÁNÁL a tulajdonságból származó HP bónusz.

ÜGYESSÉGPRÓBÁNÁL természetesen a védekezési járulék.

INTELLIGENCIAPRÓBÁNÁL az azonos értékű bölcsességnél írt mentális védelmi járulék.

BÖLCSESSÉGPRÓBÁNÁL a mentális védelmi járulék.

KARIZMAPRÓBÁNÁL a reakció járulék.

Varázstárgyaktól fellépő módosítók:
A mentődobásokat módosító pluszok vagy mínuszok többnyire kiesnek, hiszen itt PRÓBÁRÓL van szó. Az alaptulajdon-

*- Opcióként, minden főcsoport használhat saját megfeleltetést, amivel jobban visszaadható az osztályok jellemzője (ügyes, erős stb). Mivel ennek az elkészítése nem bonyolult, inkább egy összegzett hozzárendelési sorrendet ismertetek.

ságok értékét változtató tárgyak egyértelműen számítanak a PRÓBÁKBA. Az adódó helyzet, és az adott varázstárgy közti lehetséges kapcsolat pedig a legkülönbözőbb módosítókat eredményezheti. Ezt a DM-nek kell megítélnie.

Nehézségi fokból fellépő módosítók:
A helyzeteket és problémákat sorold főbb kategóriákba nehézségük szerint. Én a következő módosítókat javaslom, bár még nem teszteltem őket komolyan.

EGYSZERŰ	+10
KÖNNYŰ	+6
ÁTLAGOS	+0
KOMOLY	-6
NEHÉZ	-10

Míg egy feldobott alma elkapása EGYSZERŰ ügyességpróba, ha más dobja váratlanul oda, akkor ÁTLAGOS feladat. A sok rendelkezésre álló idő, megfelelő óvintézkedések, és az éppen aktuális feladat egyedi gyakorlása könnyítik a kategóriáját a DM belátása szerint. Mindez fordítva is igaz.

Úgy gondolom, a PRÓBÁKAT fel lehet használni egy kicsit többre is mint az eredetileg írt tulajdonságcsekkeket. Különböző képességek szimulálhatóak velük. Olyan képességekre gondolok amelyek általánosak, és mégis sok gondot okoz a DM-nek a szimulálásuk. A próbákkal lehet például azokat a nem-fegyveres képzettségeket pótolni, melyekre a karakter nem költött ugyan képzettségpontot, de mégis valamilyen mértékben ismerheti őket. Pl.:
- A helyi nemesi családok címereit KÖNNYEN leírja a karakter egy intelligencia-próbával.
-Az ország legfőbb családjainak címereit is megkülönbözteti egy ÁTLAGOS PRÓBÁVAL, de történetükről vagy jelentésükről NEHEZEN tud számot adni.
Az igazi felhasználáshoz be kell vezetni az AD&D-be egy új módszert, amely már számos játékrendszerben kiválóan bevált. **Ez az ÖSSZEMÉRT KÉPESSÉGPRÓBA.** Főleg akkor szükséges, ha valakivel szemben akar a karakter valamit próbálni. Ilyenkor mindketten dobnak egyet a helyzetnek megfelelő képességükre, és a próba kezdeményezőjének le kell gyűrni a védekező ellenállását. Itt a nehézségi szint csak a próbát kezdeményező dobását módosítja. És egy PRÓBÁT akár több tulajdonság módosítóértékei is befolyásolhatnak, ha a DM úgy dönt.

Természetesen ha csak a kezdeményező dobása sikerül, az siker. Ha csak a védekező dobása, az bukás. Bukás bukás hátán vagy a próba megismétlését, vagy a pillanatnyi előnyből megítélt DM döntést igényel. Viszont, ha mindkettőjük dobása siker, a végeredményt az dönti el, hogy ki dobott többet a saját sikeréhez szükséges minimum értéknél. Ha még ez is megegyezik, és elképzelhető ilyen végeredmény is, akkor döntetlen. Egyébként újra lehet próbálni, de el lehet dönteni a sikert az alapján is, hogy melyikük szerepjátszotta ki jobban a helyzetet. Mintának leírok néhány összemért próbával kezelhető dolgot.

Lopakodás: a próbálkozó halkan mozog, hogy ne keltse fel más figyelmét. Összemért képességek: ügyesség-bölcsesség. Egy bóbiskoló őr mellett ellopakodni az üres folyosón EGYSZERŰ próba. Egy lőrésen kibámuló őr mögött elosonni a gyilokjárón KÖNNYŰ. Persze lehet több érintett is egyszerre. Mindegyikük dobhat az észlelésre, de ronthatja esélyeiket ha lekötik egymás figyelmét és/vagy zajoskodnak. Döntetlennél pl.: a próbálkozó kaphat egy szabad környi cselekvést, mert nem azonnal kapcsolnak az ellenfelei.

Rejtőzködés: a próbálkozó eldönti, hogy melyik az alkalmas búvóhely, ahol rejtőzködve ellenfele észlelőszerveit becsaphatja. Összemért képességek: intelligencia-intelligencia. Üres helyiségben természetesen nincs esély a rejtőzködésre. Változatosabb környezetben különböző nehézségi fokok rendelhetőek a próbához. Míg átlagosan berendezett szobában ÁTLAGOS az esély, közepesen sűrű erdőben KÖNNYŰ, párás dzsungelszerű környezetben EGYSZERŰ. A siker természetes feltétele itt is, akár a tolvajok profi rejtőzködésénél, hogy az ellenfél ne lássa amint a próbálkozó elrejtőzik. Mégis, a bukás sokkal valószínűbb mint a tolvajképességet használva, hisz minden kereső személy dobhat az észlelésre (akár többször is, ha nem adja fel a kutatást). A nagyon fejlett érzékszervekkel rendelkező szörnyek/állatok próbája szabályos (HD) mentődobásaikon alapul, viszont keményítik a nehézségi fokot.

Rábeszélés: a próbálkozó befolyásolja ellenfelét vmely döntésben. Összemért képességek: **karizma-bölcsesség**. Nem azonos egy bűbájvarázslattal, tehát nem irányíthatóak mások a karakter kénye-kedve szerint. Csak olyan esetben használható, amikor az ellenkező legalábbis megfontolja a kívánatos döntést. Helyzettől függő a nehézségi fok, de javaslom hogy a siker általában ne legyen EGYSZERŰ.



Meggyőzés: a próbálkozó észérvekkel próbálja meggyőzni ellenfelét. Összemért képességek: intelligencia-intelligencia. Ha túlbonyolított tények használatával próbálkozik a karakter, csakis pillanatnyi vagy rövid ideig tartó beleegyezést érhet el. Valós tények igazolt használatakor viszont a siker lehet automatikus / EGYSZERŰ is.

Végül néhány megjegyzés:
- Ha azt nézzük, hogy a harcos főcsoportnak milyen rohamosan javulnak a mentődobásai, magas szinten kiemelt helyzetben van az összes próbánál. De a többi osztály eddigre már számos jóval biztosabb és hatékonyabb módjával is rendelkezhet a megoldásoknak. Hadd örüljön az egyszerű harcos, hogy neki sem kell ütőgépnek maradnia.

- Ha idáig jutva fenntartásod alakult ki a módszer ellen, mert úgy gondolod mindez a szerepjátszást kockadobálással cseréli fel, elárulom a legfőbb szabályt: csak akkor engedd meg, hogy a karakter összemért képességpróbát dobjon, ha aktívan le is ír valamit a kivitelezésre. Ha meg akar valamiről győzni valakit, mondjon neki elfogadható indokokat, és csak ezután használja a kockát. Nem fontos A HELYES megoldást mondania, csak nagyjából elfogadhatót. És ily módon a szerepjáték éppenséggel előtérbe kerül!

Remélem te is felfedezed a PRÓBÁKban rejlő lehetőségeket, és ne haragudj rám amiért a te nyári feladatod lesz a teljes kidolgozásuk. Kellemes szórakozást!

Hoild

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal.
A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft
Kapható még:
AMOS kézikönyv magyarul!
Ára: 330 Ft
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft
Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Keresek eladó DRAGON 32, vagy DRAGON 64 típusú számítógépet. Lehetőleg működőképeset!
7617 Pécs, Pf. 58
Tel.: 06-72/412-809

Eladó A500 (1MB chip/fast), winchester controller, 2 db. 1MB-os SIMM RAM, nyomtató.
Tel.: (52) 366-352

Eladó A500, 2.04 ROM-mal, 2.5 MB RAM-mal (1 MB chip/1.5 MB fast), SCSI kontroller.
Mohácsi János
Tel.: 181-3500/26-49 mellék (napközben)

HARRIS AT286/25MHz alaplap 1MB RAM-mal 5000 Ft-ért eladó.
Wágensammer Tamás
2500 Esztergom, Béke tér 30. I/3

A520 TV modulátor 3.000 Ft-ért eladó.
Mayer Bertold
Tel.: 82 / 311-186

Profik figyelem!!! Eladó 3 év garanciával olcsón, sürgősen, 1 darab 486 DX / 50MHz-es proci.
Mór Csaba
2500 Esztergom, Víztorony út 15.
Tel.: (33) 312-834

Keresek A520 TV modulátort! Max. 3.500 Ft!
Csoknyay Levente
7400 Kaposvár, Pécsi út 36.

Eladó fél éves AMIGA 1200 + 2,5" 80 MB winchester + egér, lemezek, könyvek.
Érd.: Kakuk Zoltán
(06-27)317-188-as telefonszámon az esti órákban.

Eladó Amiga 500 (V1.3, 1MB), 1084S monitor, 3,5"-es külső drive, 220 lemez programokkal, 2 diskbox, joystick, mouse + pad, könyvek.
Ára: 55.000 Ft
Tel.: 271-36-82 (17-20 óráig)

Amiga 1200 új, 45 eFt-ért, FAST memória A1200-hez és hangdigitalizáló eladó (külön is).
Molnár Ádám
Tel.: 176-89-49

Új BODEGA BAY olcsón eladó!
Szabó János
5350 Tiszafüred, Dózsa Gy. út 53.

Eladó: Új Amiga 1200 garanciával, karcolásmentesen. Az új AA chipeket kihasználó AGA felhasználói szimulátor és játék programok kb.: 250 db 3M, SONY, MAXEL DD-HD-s új lemezeken. Valamint egy 300 dpi-s mátrix printer és egy eredeti új IKEA számítógépállvány és két joy. Csak egyben 80 ezer Ft-ért.
Hajdú Ernő
2096 Üröm, Fő út 50.

Robotron 1715 gépemet (monitorral) elcserélem vagy eladom.
Érdeklődni: Somodi Lajos
1144 Bp., Szt. Mihályi u. 19-21. I em. 27.
vagy tel.: (du) 22-27-401

President 6325 9 tűs nyomtató (PC-hez, A-hoz, C-64-hez). Alig használtan tartozékokkal eladó.
17.000 Ft.
Kaderavec Gábor
8600 Siófok, Zrínyi M. 16.
Tel.: 06 84 315-040

Eladó AMIGA 500 (1.3) bővítővel, külső lemezegység, 1084S monitor, joystick, 200 lemez, szakkönyvek 53.000 Ft-ért.
Miskolc, 371-154, este.

SOUND BLASTER 16ASP garanciális, ATARI Profibuch ST-STETT (1500! old.), ATARI ST OMICRON BASIC 3.0 könyv (350 old.) eladók!
Langó Balázs
Tel.: 1-782-533

VÁR-PARTY II.

Országos Számítógépes Találkozó és Vásár az UNIFORM SYSTEM és a FUN FACTORY szervezésében.

1994. augusztus 27-28.

- Számítógépes játékok és vetélkedők
- Előadások
- Demo verseny (nevezés a helyszínen)
- Belépő 100 Ft, asztal 50 Ft/óra

Helye: Jó Szerencsét Művelődési Központ
8100 Várpalota, Honvéd u. 1.
(Várjuk támogatók jelentkezését is!)

A Demologiában bemutatott, valamint sok egyéb demo, slideshow, musicdisk, videodemo és lemezújság.
A lemezes tájékoztatóhoz szükséges: válaszboríték, bélyeg, valamint egy 3½"-es lemez.

SCOOPEX
PD COMPANY
1399 BP., Pf.: 701/103

---

* Microsoft sarok * Microsoft sarok * Microsoft sarok * Microsoft sarok *

Microsoft®

Az előző számban megjelent Microsoft pályázat nyertese lapzártakor még nem volt ismeretes, de a 20 leggyorsabb pályázó nevét már tudjuk. Ime:

Kovács Gábor
1046 Budapest, Sporttelep u. 3. II/4.
Kiss László
5900 Orosháza, Kölcsey F. u. 13. 1/4.
Palamovics Norbert
7632 Pécs, Eszéle u. 23. fsz/2.
Pamuk Zsolt
2340 Kiskunfélegyháza, Vörösmarty u. 8.
László Viktor
1061 Budapest, Székely M. u. 11. III/9.
Zsankó Attila
2045 Törökbálint, Arany J. u. 21/a.
Szűcs János
1036 Budapest, Kiskorona u. 2. II/13.
Bari Máriusz
1138 Budapest, Váci út 176 II/7.
Fekete Róbert
2766 Tápiószele, Kossuth út 8/a.
Vojtarek Gábor
3100 Salgótarján, Arany J. út 5.
Csikós István
1183 Budapest, Fedezék u. 5.
Alagi Csaba
5700 Gyula, Hétvezér u. 4.
Wágensammer Tamás
2500 Esztergom, Béke tér 30. 1/3.
Ifj. Szabó Miklós
1165 Budapest, Csipkés köz 8. IV/4.
Szathmáry László
4032 Debrecen, Mikszáth K. u. 63. II/11.
Nagy Zoltán
2477 Vereb, Fő u. 95.
Kálmán Krisztián
1188 Budapest, Ady Endre u. 47/b.
Imecs Dániel
2600 Vác, Csányi krt. 88.
Kovács András
9023 Győr, Ifjúság krt. 86. 4/3.
Szűcs András
1036 Budapest, Kiskorona u. 2. II/13.

TÁBOR - '94 - VELENCE

1994. július 15 - 23-a között táborozni hívunk minden számítógépest és szerepjáték rajongót. Elhelyezés 2-4-8 személyes faházakban. A helyszín Velencén a "Bungalows & Camping" (Velence, Tábor u. 2.), itt nyolc napon keresztül gépezhetsz, kalandozhatsz és vetélkedhetsz velünk.

A programokból:
- sztárvendég
- koncert
- grafikai, zenei és demo (Amiga, PC) compo
- Brazil compo (Absurd közreműködésével)

- ray-tracing előadások
- grafika elméletben és gyakorlatban
- C és assembly okítás
- PC multimédia eligazító
- a zene hullámhosszán
- kalandjáték helpline
- szimulátorokban ülve
- a PC-ről kezdőknek és haladóknak
- meglepetések és nyeremények

- a szerepjátékosok programjait a Rúna magazinban találhatod meg részletesebben

Jelentkezési lap az újság közepén!

Minden érkeklődőt szeretettel várunk!

PC ABC
Az alapok

Az előző számban a cikket a command.com ismertetésével fejeztük be. Most a másik két fontos rendszer-file, a config.sys és az autoexec.bat bemutatása következik.

Az AUTOEXEC.BAT

Az autoexec.bat file speciális parancs-file, hiszen ezt a file-t a DOS a boot-olás után a gyökér könyvtárban keresi, s ha megtalálja, végrehajtja. Tehát ebben a file-ban tudjuk elhelyezni a legfontosabb, minden egyes gépindításkor végrehajtandó parancsokat. Az Autoexec.bat file-nak két része van: az egyiknek kötelezően szerepelnie kell benne, míg a másik szabadon választható. A kötelező rész:

PROMPT PG

PATH C:\;C:\DOS;C:\ENYÉM

Az első sor a mindig villogó kurzor viselkedését állítja be. Ha a fenti sort tartalmazza a file, akkor a kurzor előtt mindig kiíródik annak a könyvtárnak a neve, amelyikben éppen vagyunk. A második sor a DOS számára "ösvényeket" ad meg. Azt határozhatjuk meg vele, hogy azon a könyvtáron kívül, amelyikben éppen tartózkodunk, még mely könyvtárakban keresse a DOS a lefuttatandó programot. Ha tehát kedvenc programunk pl. a c:\grafika könyvtárban található, akkor ezt a könyvtárat (természetesen teljes útvonalnév megadásával) beírjuk a PATH-ba, akkor bármely könyvtárból lefuttathatjuk azt. A másik részben programokat futtathatunk. Egyes egységek finombeállítását (pl. SoundBlaster kártya) is itt tudjuk végrehajtani a SET paranccsal, de ezt általában a kártya softwaré-nek installálásakor önmaga beírja az autoexec.bat-ba.

CONFIG.SYS

Ez a file szintén igen fontos szerepet tölt be. Ha a DOS megtalálja azt a főkönyvtárban, akkor ez alapján konfigurálja be a gépet (ez alapján alakítja ki a memória hasznosítási módját). A config.sys alapján a DOS feltölt ún. rezidens programokat a memóriába (ezek betöltésük után a memóriában maradnak, és bármikor gyorsan elérhetőek). A config.sys-be beírt bejegyzések minden bootoláskor azonnal felhasználásra kerülnek, ezért óvatosan változtatgassuk e file-t, mert ha hibát csinálunk, akkor könnyen lehet, hogy el sem indul a gépünk. Lehetőleg a változtatás előtt csináljunk róla biztonsági másolatot. A komolyabb gondok megelőzése érdekében a **FORMAT A: /S** paranccsal készítsünk rendszer lemezt, mellyel bármikor el tudjuk indítani a gépet. A config.sys alapvető részét képezik a következő sorok:

FILES=X

Az egyszerre megnyitott file-k maximális számát mutatja meg az X értéke.

BUFFERS=Y

Hány puffert (tárolóhelyet) bocsátunk az állományműveletek részére. Ez gépenként változó lehet, és a winchester méretétől függ az Y értéke. Kb. 40 MB méretig: 20; 40-80 MB: 30; 80-120 MB: 40; 120 MB-tól: 50 az ajánlott.

STACKS=n,m

Hogy a számítógép működése gyorsabb és hatékonyabb legyen, a kiegészítő hardware-k egy része feladatainak nagy részét önállóan végrehajtja, majd ha kész, megszakítja a DOS működését, és jelzi neki ezt. Míg az egyes egység dolgozik, addig a DOS folytatja állandó adatfeldolgozó és ellenőrző tevékenységét, míg az egység be nem fejezi, akkor megszakítja.



Egy-egy ilyen megszakítás beérkezésekor ideiglenesen felhagy az addig folytatott tevékenységével, és a folyamat továbbviteléhez szükséges adatokat a RAM egy speciális részén, ún. stack-ben tárolja el. Egyszerre természetesen több megszakítás is érkezhet-> több stack-re van szükség. A stacks= parancsban az n az egyszerre kezelt stack-ek maximális számát jelenti (0, illetve 8-64 lehet), míg m ezek méretét mutatja (értéke 0 valamint 32-512 lehet). A leggyakoribb beállítás a stacks=9,128.

DEVICE=...

A különböző hardver bővítőkkel (billentyűzet, monitor, printer, floppy drive, egér, ...) a DOS csak speciális programok, ún. eszközmeghajtó programok (=DRIVER) révén tud kapcsolatot tartani. A legáltalánosabb ilyen eszközök vezérléséhez szükséges szoftvert a DOS maga telepíti (ilyenek pl.: billentyűzet, floppy ...). De az eszközök ezen szűk körén kívüli egységek pl. egér felhasználása esetén az ahhoz tartozó eszközmeghajtó programot magunknak kell működésbe helyezni. A DOS számára láthatóvá és elérhetővé a **DEVICE=útvonal\filenév** paranccsal tehetjük a plusz hardvert. Általában ezen eszközmeghajtó állományok .sys kiterjesztésűek.

E parancs használatára a legegyszerűbb példa az egér installálása. Az egérhez adott lemezen található programok között lennie kell egy mouse.sys vagy ehhez hasonló nevű .sys kiterjesztésű file-nak, ez a driver az egérhez. Úgy tudjuk működésbe hozni, hogy a config.sys-be beírunk egy sort, mely a következőt tartalmazza:

DEVICE=c:\...\mouse.sys.

Ennek akkor érzékeljük a hatását, ha reset-elünk a változtatás után. [Egyes egységeket tudunk futtatható (.exe illetve .com) file-okkal is vezérelni, pl. ha a mouse-hoz adnak egy mouse.com, vagy hasonló nevű file-t. Ezt azonban az autoexec.bat-ba kell beírjuk, hogy lefuttassuk. Ekkor az feltölti magát a memóriába.] A következő számban valószínűleg a PC memória-felépítésével ismerkedünk meg.

CHARLIE

PD ZÓNA

BaudBandit 1.4c
Nagysebességű soros port

Kb. egy évtizeddel ezelőtt még nem volt mindenki számára látható, hogy széles körben elterjednek a (relatíve) olcsó, adattömörítést használó modemek, melyek az akkoriak szerint hihetetlenül nagy Baud-dal működnek. Így a soros portot kezelő serial.device túl lassú lesz a modern távközlési szabványokhoz.

A BaudBandit egy a serial.device helyett alkalmazható eszközmeghajtó, mely segítségével 115.200 bps-ig kihasználhatjuk a soros portot a multitaszking megtartása mellett, akár egy 68000-en is.

A BaudBandit.device-t úgy tervezték, hogy a szokásos átviteli paraméterekre optimális legyen a működése: 8N1, RTS/CTS handshaking, vételi bufferelés.

A program shareware, regisztrációs díja 20 DM. A regisztrált változat nem küld a fizetésre figyelmeztető üzenetet.

DiskSpareDevice 1.6
Több hely

Ha valaki floppy lemezt használ valamilyen feladatra a munkája során, akkor hamarosan beleütközik a szabad kapacitás korlátjába.

A DiskSpareDevice segítségével e korlát kissé növelhető. A diskspare.device használatával 960 kB-ra formázhatjuk a DD-s lemezeinket. Ha nem csak a szokásos 0-79-es sávokat használjuk, akkor 984 kB lesz a lemezkapacitás. Ha valaki rendelkezik HD-s meghajtóval, akkor 1.88/1.92 MB lesz a highdensity.device-szal elérhető lemezkapacitás.

A freeware program használatához OS2.0+ rendszerre van szükség.

SetTDRetry 37.1
Kevesebb próbálkozás

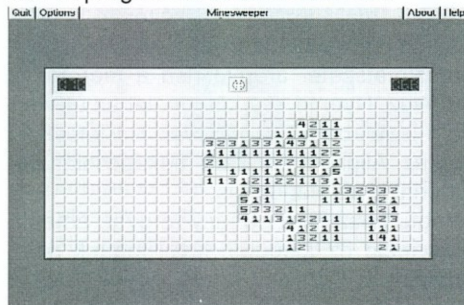
Ha egyszerre próbálunk pc és diskspare formázású lemezeket kezelni, akkor a rendszer 3 alkalommal próbálja pc-s és 3 alkalommal diskspare formázású lemezként azonosítani a nem AmigaDOS formátumú lemezeket.

Ha már nagyon zavar bennünket a drive próbálkozása, meggyorsíthatjuk a folyamatot. Az OS 2.0+-t igénylő Public Domain segédprogram segítségével minden egységre (DF0-3) külön-külön megadhatjuk a kísérletek számát.

Bár a program dokumentációja itt-ott elég szűkszavú (és talán emiatt pontatlan is), a mellékelt C forráskód alapján a használat nem jelenthet problémát.

MineSweeper 2.0
Aknamezőn

A Windows 3.1 megjelenése óta széles körben terjednek az aknák. E témában ezúttal egy magyar szerző által AMOS-ban írt programról számolhatok be.



A pálya grafikája és a játék alatti egérkezelés teljesen megegyezik a Windows változatéval. Eltér viszont az opciók beállításának módja, sőt rendelkezik egy az eredeti játékból és a korábbi átiratokból hiányzó szolgáltatással: a hanggal. A játék során ketyegés jelzi az idő múlását, valamint felrobbanásunkat is hangeffektus kíséri. Ha (még) nem ismernénk a játék szabályait, akkor az AmigaGuide formátumú help-ből segítséget kaphatunk.

A program teljes forráskóddal kerül terjesztésre.

PGP Amiga V2.3a
Tikosított adatforgalom

A nyilvános elektronikus rendszereket használók mindig szeretnének biztosak lenni abban, hogy illetéktelen nem képes elolvasni a másoknak írt leveleiket (küldött adataikat), ill. hogy senki se élhessen vissza azzal, hogy másnak adja ki magát (ezzel függ össze az is, hogy hogyan lehet teljesen elektronikusan, ugyanakkor hitelesen aláírni valamilyen levelet, szerződést).

Az ún. nyilvános kulcsú titkosítási rendszerek lehetőséget adnak arra, hogy 'biztonságosan' kommunikáljunk másokkal anélkül, hogy előzetesen biztosított csatornán (esetleg személyesen) kicseréltük volna egymás közt a titkosítás kulcsát.

A Pretty Good Privacy (PGP) egy magas adatbiztonságú titkosító rendszer, mely lehetővé teszi, hogy valóban csak az olvashassa el a üzenetet, akinek valójában szól. A PGP rendszer egyesíti a nyilvános kulcsú titkosítást, a titkosítás előtti adattömörítést.

A nyilvános kulcsú rendszerekben két kulccsal történik a titkosítás: az egyik kulcs nyilvános - a címzett előzetesen közzétett kulcsával kell az üzenetet titkosítani, a másik kulcs titkos - ezzel tudja visszafejteni a címzett a neki szóló leveleket. Az elektronikus aláírás szintén lehetséges: a küldő saját titkos kulcsával titkosíthatja 'aláírását', ennek visszafejtése a korábban közzétett nyilvános kulcsával lehetséges.

A titkosító rendszer különböző platformokon létezik (Unix, VMS, MS-DOS stb.), így széleskörű használatának nincs különösebb akadálya, legfeljebb az, hogy az Amigás változat felhasználói felülete nem nyújt semmilyen rendszer specifikus támogatást (GUI, elterjedt programok támogatása).

LhADir 1.7
Az intelligens Opus

A Directory Opus-hoz írt Public Domain ARexx makro lehetővé teszi, hogy az LhA-val tömörített file-ok tartalmát az Opus egy normál könyvtárához hasonlóan jelenítse meg. Lehetőség van az archív file könyvtárszerkezetében mozogni, megjeleníteni (olvasni, lejátszani stb.) file-okat, törölni, ill. hozzáadni file-okat a Delete, ill. Copy vagy Move segítségével.

A program a működéséhez felhasznált ideiglenes file-okat a T: logikai egységen hozza létre, ezért használatához megfelelő mennyiségű szabad RAM-ra (ill. esetleg hard disk kapacitásra) van szükség.

(JOCO)

IMAGINE rovat

Ne lepődj meg, Kedves Olvasó, hogy nem találod az újságban a megszokott Imagine rovatot, nem szűnt meg, csak kibővült. Eredeti formájában már nem volt igazán értelme, hiszen azok számára, akiket érdekel a program kezelése, rég megjelent egy könyv a "3D grafika Amigán és PC-n" sorozatban, Imagine I. címmel. A rovat havi két oldalnyi terjedelmét nem szeretném alapvető dolgok megtárgyalására fordítani, hanem érdekes eljárásokat, trükköket, felhasználási lehetőségeket, más, kapcsolódó programokat mutatnék be, nem csak Imagine híveknek. Foglalkozni szeretnék a Real 3D-vel is, hisz az Imagine és a LightWave mellett ez a legnépszerűbb modellező program. Nem akarok vitába szállni a LW híveivel, de a Real legalább olyan jó, csak sokan nem tudják igazán mire is képes. A sötét foltok felszámolásában próbálok segíteni itt, és az előkészítés alatt lévő, e témájú könyvemben, amely még a nyáron kapható lesz. Kiadásának pontos dátuma és ára még nem ismert, ezért a megrendelésekkel várjatok. Előzetesként csak annyi, idáig több mint 400 kilobájt begépelt szöveg várja sorsának további alakulását.

A könyvről jut eszembe, kaptam olyan híreket, miszerint az Imagine könyvet a 768 Ft-os ár helyett, bizonyos üzletek jóval magasabb, 850-900 Ft-ért értékesítik, leragasztva az eredeti árat. Mivel a könyv szabadáras termék, ezért jogilag ez nem kifogásolható, erkölcsileg azonban igen. Cégem tisztes terjesztői jutalékot ad az eredeti árból, ezért annak önkényes emelését nem tartom etikusnak, ezek a terjesztők esetleg a következőkben kimaradnak a szállításból. Mindenkinek csak annyit tudok javasolni, ott vegye meg, ahol eredeti áron találja, vagy egy rózsaszín utalványon rendelje meg közvetlenül a kiadótól. Hogy még a feladáskor lerovandó ötvenes se emelje az árat, ezentúl csak 718 Ft-ot küldjetek!

Cím: AURUM DTP Stúdió, 5430 Tiszaföldvár, Őszőlő Fő út 64.

Más, idén július 15-23 között a Velenceitónál megrendezésre kerül a GURU-RÚNA tábor. Lesz vidámság, móka, s kacagás, ray-tracing éjjel nappal, előadások és kérdezz felelek. Személyesen is találkozhatunk, kérdéseket tehettek fel Gaborcának és nekem ebben a témában (és másban is). A részvétel mindenkinek kötelező!

Most pedig a mai téma, készítsünk egy hasonló animációt, mint ami a Mini-Klip-Mix-ben látható, amikor a kamera megy egy drótvázas alagútban, az alagúton kívül pedig egy kólásdoboz illegeti magát. A célom ezzel nem a reklám leutánzása, hanem annak bemutatása, hogyan lehet az Imagine-ben a drótvázas ábrázolást kombinálni a Scanline-nal.

Először hozzunk létre egy utat, amellyel majd meghatározzuk az alagutat és a kamera mozgáspályáját. A Detail editorban, a felülnézetben készíts négy Axis-t, kereszt alakban. Jelöld ki a tengelyeket az óramutató járása szerinti sorrendben, majd használd az Objects menü Make Closed Path pontját, ezzel létrehoztunk egy kanyargós utat. Edit Path módban forgasd el úgy a tengelyeit, hogy ne legyen az úton éles kanyar. A későbbiek során még szükség lesz rá, ezért mentsd ki.

Most készíts egy disk primitívet 10 szekcióból, majd töröld le a középső pontját. Az így létrejövő kör lesz az alagút keresztmetszete, arányosítsd a méretét az útéhoz. Nyomd ki a körvonalat az út mentén legalább 30 szekcióval. Ne feledkezz el az Align Y to Path bekapcsolásáról! Ments ki az alagutat is.

Végül hozz létre néhány tárgyat, amelyeket majd az alagúton kívül fogunk használni.

Ha minden megvan, lépj át az Action editorba. Állítsd be az animáció hosszát 200 egységre, majd töltsd be az utat és az alagutat. Töröld le a kamera pozíció jelét és állítsd be helyette a Follow Path-t az 1-100 kockák közé. Törölt le az Align jelet is, ezt pedig állítsd be Align to Path-ra, a teljes animációs hosszra. Mentsd ki a változtatásokat és lépj át a Stage editorba, készítsd el az előzetes animációt az első száz kockáról. A kamera végigmegy az alagútban, de a folytonos kanyargás miatt mindig csak a falat látjuk. (Ha a kamera által közvetített kép túl közelről, vagy épp túl messziről mutatná az alagutat, a kamera méretének állításával korrigálhatsz.)

Egy trükkel vegyük rá a kamerát, hogy mindig előbbre figyeljen az úton. Hozz létre egy Axist, amelyik az 1-100 kockák között követi az utat, majd állítsd be, hogy a 101-200 kockák között is ezt tegye, vagyis a 200 kocka alatt kétszer kerüljön az úton. Állítsd be a kamera Follow Path infóját a 10-110 kockák közé, az Alignmentjét pedig Track to Objec-re, hogy az előbb létrehozott tengelyt figyelje. Ezzel elértük, hogy a kamera mindig előre tekint. Minél később kezdődik a kamera mozgása, annál nagyobb a tengely előnye, tehát annál inkább előretekint a kamera. A beállított 200 kockából minket csak 100 érdekel, ennyi idő alatt tesz egy kört a kamera az alagútban. Ha jónak találod a beállítást, lépj át a Project editorba és nyiss egy alprojectet, wire-frame rendering methoddal. A képformátumot állítsd HAM-re. Ez azért szükséges, mert így a drótvázas kép annak ellenére, hogy fekete-fehér lesz, a képfájl színesnek minősül, aminek majd a későbbiekben látjuk hasznát.

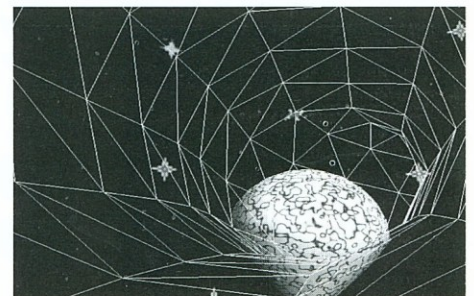
Ha minden kész, számoltasd ki azt a 100 képkockát, amelyiken a kamera tesz egy kört az alagútban.

Számolás után lépj vissza az Actionba és töltsd be azokat a tárgyakat, amelyek az alagúton kívül lesznek. Töröld le az alagutat, és adj fényforrást a scenéhez. Lépj át a Stage editorba és állítsd be az újonnan betöltött tárgyakat, de az úthoz, a kamerához és a lámpákhoz ne nyúlj!

Ha kész, vissza a Project editorba. Nyiss egy új altervet, ebben kapcsolj át scanline-ra és ha gondolod, válts át 24 bites képekre. A képméretet hagyd úgy, mint az előbb. Számoltasd ki ezeket a képeket is.

A számolás befejeztével lesz két képsorozatunk. A scanline-ban készültek lesznek a hátterek, a wireframe-ben készültek pedig az előterek. Nincs más dolgunk, mint összerakni a képpárokat, hogy az előtér hátterében a háttérkép látszódjon. Azért kellett az előtérnek HAM-ban készülni, mert ellenkező esetben gray képet készített volna a program, amit csak nagy nehézségek árán tudtunk volna összerakni a színes háttérképpel.

Mielőtt nekiugranál a feladat manuális megoldásának, jusson eszedbe, hogy rég feltalálták az ARexx-et, amit pont ilyen esetek automatizálására találtak ki. Töltsd be a kedvenc szövegszerkesztődet, majd pötyögd be a következő programot:



```
/* */
parse arg background foreground anim
startframe endframe stepframe

address 'ADPro'
LFORMAT 'UNIVERSAL' /* loadformátum be-
állítása */
SFORMAT 'ANIM' /* saveformátum beállí-
tása */
PSTATUS 'UNLOCKED' /* palettarögzítés
feloldása */

do fr= startframe to endframe-1 by
stepframe /* ciklus */
	nevez(background)
	say fr'. háttér betölté-
se.........' name     LOAD name /*
háttérbetöltés Replace módban */
	if RC ~=0 then do
	say 'Hiba! A ' fr'. háttérkép nem
betölthető!'
	exit
	end
nevez(foreground)
say fr'. előtér betöltése.........'
name
LOAD name 0 0 100 0 0 0 /* előtérbetöl-
tés Composition módban */
if RC ~=0 then do
	say 'Hiba! A ' fr'. előtérkép nem
betölthető!'
	exit
	end

EXECUTE /* rendering az előre beállí-
tott paraméterekkel */

SAVE anim IMAGE APPEND /* hozzáfűzés az
animációhoz */
if RC ~=0 then do
	say 'Hiba! A ' fr'. képkocka nem
kimenthető!'
	exit
	end

if fr=startframe then do /* ha ez volt
az első kocka */
	PSTATUS 'LOCKED' /* paletta rögzí-
tés */
	say 'Paletta rögzítve'
	end
end

fr=endframe

nevez(background)
say 'Utolsó háttérkép betöltése'
LOAD name
	if RC ~=0 then do
		say 'Hiba! A ' fr'. háttér-
kép nem betölthető!'
		exit
	end
nevez(foreground)
say 'Utolsó előtérkép betöltése'
LOAD name 0 0 100 0 0 0
	if RC ~=0 then do
		say 'Hiba! A ' fr'. előtér-
kép nem betölthető!'
		exit
		end

EXECUTE

SAVE anim IMAGE WRAPUP /* animáció le-
zárása */

say 'Animáció kész'

PSTATUS 'UNLOCKED' /* palettakioldás
későbbi műveletekre */
say 'Paletta kioldva'
exit /* itt a vége, fuss el véle */

nevez: /* sorszám kiterjesztés hozzáa-
dása a névhez */
	arg name
	name =name'.0000'
	name =delstr(name, length(name)-
length(fr)+1)||fr
	return name
```

Mentsd ki a scriptet a REXX: könyvtárba, mondjuk **összerak.rexx** néven.

A programból az egyszerűség miatt kihagytam az ellenőrző műveleteket és az egyéb beállításokat. A script futtatása előtt indítsd el az ADPro-t, állítsd be a kívánt render screen-t és felbontást, majd nyiss egy Shell ablakot, az AREXX programot innen futtatjuk. Írd be:

```
rx összerak.rexx háttér előtér animáció
kezdőframe utolsóframe lépésköz
```

A parancssorban az egyes elemek a következők:

háttér - a háttérkép elérési útvonala és neve, sorszámkiterjesztés nélkül, pl. `data:alagút.imp/scanline.pix/pic`

előtér - az előtérkép elérési útvonala és neve, sorszámkiterjesztés nélkül

animáció - a készítendő animáció útvonala és neve

kezdőframe, utolsóframe - az első és az utolsó képkocka száma, például 10 109

lépésköz - lépésköz az egyes kockák között, a végleges animációnál 1.

Az egyes paramétereket szóközzel válaszd el. Ha mindent jól csináltál, hátradőlhetsz a székben, néhány perc múlva kész a mű.

És most egy friss hír, épp most installáltam fel az Imagine 3.0-t a gépemre. Igen, ez a végleges változat és nem a 2.9-es előzetes. Mivel a hely is fogy, az idő is szorít, most csak röviden írok erről a programról. A jövő hónapban az összes helyet ennek szánom.

Az Imagine új változatában van néhány hasznos újdonság a 2.9-hez képest. A textúraáradat tovább nőtt, újabb érdekes mintázatokkal egészült ki a gyűjtemény. Megjelent két új textúra típus, a Light és az Anim. Előbbi fényforrásszerűvé teszi a tárgyat, utóbbi animálódik. Jónak ígérkezik közülük az esőt utánzó textúra, ezzel tényleg esik az eső.

A 3.0 már tudja a skeleton kontroll-t, de még nem találtam meg a beígért kinematikai modult, persze lehet, hogy van benne, erről egy hónap múlva bővebben.

Az első, amit kipróbáltam, az egy sebességteszt. Kellemesen csalódtam, míg a 2.9 egyáltalán nem gyorsult a 2.0-hoz képest, addig ez a változat kb. kétszeres sebességnövekedést mutat. Ez igazán ráfért már a jó öregre, igencsak lomhának mutatkozott az utóbbi időben. Persze még így sem éri el a LightWave sebességét, de azért már jó.

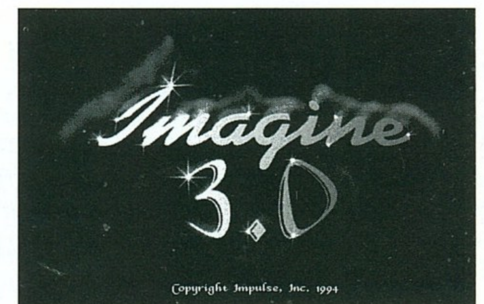
A Spline editor néhány hibája ki lett javítva, ez a változat már jól kezelhető, megbízhatóan működik. A 2.9 sokat rakoncátlankodott ennek használatakor.

Sajnos itt a cikkzárta, nincs idő a részletesebb átvizsgálásra.

Végezetül a szubjektív véleményem: bár a program kétségtelenül többet tud, mint amit a 2.9 sejtetni engedett, még így is sokkal többet vártam. Nem rossz, de nem is túl jó. Mindenesetre használni fogom a munkám során, mert van benne néhány dolog, ami egész jól sikerült, de nem ez lesz az elsőszámú kedvenc. Amatőr felhasználásra viszont bátran ajánlhatom mindenkinek. Akik jártasak a 2.0 kezelésében, azok könnyen elboldogulnak majd vele. A koncepció, a program felépítése, gondolkodásmódja a régi.

Az utolsó válasz megelőzés sokak kérdésére, rövidesen elkészítem az Imagine 3.0-ról szóló könyvemet, mint ahogy ezt többször ígértem, de előbb befejezem a Real 3D-t. Majd megpróbálok igyekezni, hogy ne kelljen sokáig várnotok.

Aurum



MIKRO G

A Kecskeméti Műszaki Áruház emeletén várjuk önöket üzletünkben.

ATARI

ATARI 520 STFM
Monochrome monitor
LYNX II videojáték
7800-as videojáték

SEGA

MEGA DRIVE II
MASTER SYSTEM II
GAME GEAR
Játékkazetták
SEGA Controlpad

Játékszoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok és folyóiratok, disk box-ok széles választékban!

6000 Kecskemét, Rákóczi út 4. (emeleten)
Tel./Fax.: (06)76-328-941



Computer Garázs BT

4029 Debrecen, Lorántffy u. 2.
Tel./Fax: (52) 348-104

AdLib hangkártya	**2 080**
Sound Blaster 2.0 + software	**5 520**
UltraSound sztereo MIDI hangkártya	**19 120**
Warrior 5 joystick (QuickShot)	**1 120**
486DX-40 MHz, 3 VL Bus (256k cache)	37 520
486DLC-40 MHz alaplap (128k cache)	15 600
Quantum 120 MB winch. (2 év gar.)	19 920
Sony CD-ROM (double) + kártya	21 520

Boltunkban megvásárolható CD lemezek:

Rebel Assault	Megarace
The 7th Guest	Journeyman Pr.
Dracula	Man Enough
Dark Sun (AD&D)	Return to Zork
Return of the Phantom	Hell Cab
Iron Helix	Quantum Gate
Ravenloft (AD&D)	Critical Path
Mad Mog McCree	*és még egy csomó új!*

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak.

Kelet-Magyarországon egyedülálló!!!

Szerepjátékok: AD&D, STAR WARS, stb.
Boxed Set-ek, szabálykönyvek, dobókockák, kalandmodulok, szakfolyóiratok és KLUBÉLET!

PARKOLJ LE NÁLUNK!

Ready Computers Kft.

Budapest V., Vadász utca 36. Tel: 131-0518 Üzletünk szombaton is nyitva: 8-12-ig!	Pécs:	72/311-341
	Győr:	96/311-615
	Szolnok:	56/374-866
	Miskolc:	46/411-174
	Debrecen:	52/349-844

IIT 387 DX40 MHz Cooprocesszor
2.792Ft

386 DX40 8k CHACHE	8992Ft	1 MB simm	3.792Ft
386 DX40 128k CACHE	9.840Ft	486 DX 256k C. 3LB	9.720Ft
486 DX16-50 128kB, 2LB	8.796Ft	486 SXL 40 128k C.	16.096Ft

BABY ház + táp ledkijelzővel 4.096Ft

SONY CDU 33-01 duplasebességű belső CD-ROM meghajtó vezérlő kártyával
18.200Ft

AT 386 DX 40 4MB RAM 1.2 FDD, 270 HDD, BABY ház
14" SVGA color monitor : 93.246Ft

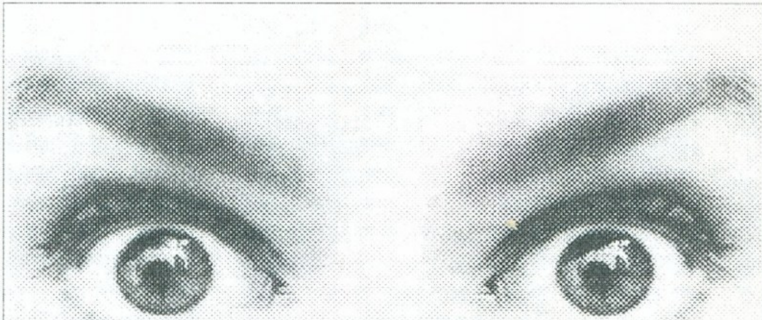
SAMSUNG termékek!
14" SVGA Mon 31.200Ft, 1.2FDD 4.800Ft
250 MB HDD 24.080Ft, 340MB HDD 29.800Ft
Viszonteladói árainkról érdeklődjön üzleteinkben!

ADLIB:1.896Ft	SOUND BLASTER 2.0 k.:4.496Ft	SOUND BLASTER PRO k.:7.496Ft

MEGRENDELÉSRE: 586 PENTIUM 66MHz
512kB Cache, VESA Local Bus, OPTI CHIP SET
119.992Ft

Üzletünkben megvásárolhatja, vagy rövid szállítási határidővel megrendelheti a kiváló minőségű Hewlett Packard és EPSON nyomtatókat és scannereket is.

Áraink a 25%-os ÁFÁ-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak.



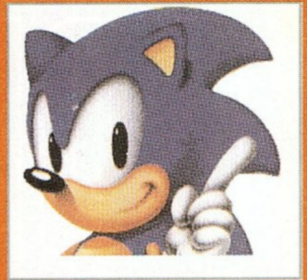
HIGGYEN A SAJÁT SZEMÉNEK!

„A hónap CD-ROM-ja" már hazánkban is kapható!

- A német, az osztrák és a svájci eladási listák éllovasa!
- Havonta több, mint **500**, szakemberek által válogatott, vadonatúj Shareware egyetlen CD-n!
- 8 témakör: játék, multimédia, Windows-alkalmazások, aktuális vírusölők, programozás, Utility-k, üzleti programok, egyéb (pl. BBS, Morph, TTF, WAW).



CD-ROM - JÚNIUS
Csak 2999 Ft + 250 Ft postaköltség
Megrendelhető a következő címen:
„CD-ROM", 9401 Sopron, Pf. 360



THE FLINTSTONES



Utazzunk egy kicsit vissza az időben! Mondjuk a kőkorszakig. Hogy miért pont addig? Merthogy -biztos, ami biztos- ott már vannak ismerőseink. Ki ne emlékezne Frédire és Bénire, no meg az ő Wilmájukra és Irmájukra és két kis bugyogóban tipegő gyerekükre. Feledhetetlenek az egész családjukkal és környezetükkel együtt. A SEGA segítségével ismét találkozhatunk velük és -ellenségeinket leszámítva- varázslatosan kedves világukkal. Az első pályán Frédi kezébe kapja univerzális bunkóját (lehet vele ütni-vágni, csapkodni) és jellegzetes járásával elindul felkutatni Wilma nyakláncát. Nemigen van más lehetősége, miután felesége kétségbeesetten újságolta el neki ékszere eltűnését. Hősünk -jó férj lévén- minden erejét latba vetve -és nem sejtve mennyi meglepetés vár rá- nekilódul hosszú útjának. Mivel a kőkorszak viszontagságai között nevelkedett, holmi sziklamászás, szakadékok feletti himbálódzás, néhány ellenség (pl. vaddisznó) lebunkózása, meg sem kottyan számára. Bár csillagokat gyűjt és lufikat szétdurrantva energiát vagy akár plusz életet is találhat, mégis várnak rá igencsak nagy odafigyelést, gyorsaságot és ügyességet igénylő feladatok. Egyszercsak az óceánban találja magát, de mázlija van, mert az egyik hal haláli rendes; elszállítja a szárazföldig. Ott azonban már várja egy másik hal, aki hallatlanul hatásos haditervet vet haladéktalanul hatba (bocs!: latba) ellene. Szegény Frédink fut, szalad, ugrik, suhintgat a bunkójával a kis halakra, lufikra, és közben omlik a lába alatt a talaj. Csórikám, ha ezt túléli ..., továbbhaladva akár egy pöttyös tojásra is rábukkanhat. A megfelelő módon fel is használja valamire. (Na, vajon mire? Nem!, kivételesen nem készít belőle rántottát.) Néhány -madarak által mozgatott- lift túl gyorsan szállít felfelé (pedig sem Frédi sem én nem láttunk rajta "EXPRESS" feliratot), így ha nem ugrik le róla időben kőkorszaki szakink, akkor még élve a mennyekbe kerülhet. Ellenkező esetben rengeteg gyűjtögetni valót talál. Gyűjtöget, gyűjtöget, gyűjtöget ... és ekkor (mint derült égből a villámcsapás) egy nagy földfúró madár támadja meg. Mit ad Isten! -tőle kell visszaszereznie imádott felesége nyakékét, amiért persze meg is fogja kapni jutalmát. A második pályán Frédi víz alatt úszkál, rákokkal és halakkal küzd meg. Az óceán mélységéből persze a medúzák sem hiányozhatnak. Ezt nem ússza meg szárazon! A harmadik pályán kicsi, fából készült -és saját maga által hajtott (ennek módja a minél gyorsabb futás)- Suzuki Vitara-val száguldozik és ugrál a szakadékok felett. Kedves kis játék! A zene is beleillik a képbe; márcsak azért is, mert Frédi, ha unatkozik, szívesen járja rá bunkós táncát (bizonyára innen ered korunk ún. "üveges" tánca is). Sok poént találsz majd a programban. Engem lenyűgözött Frédi tökéletes grafikája. Az arcáról minden pillanatnyi érzelmét le tudod olvasni. Végül egy pár szót az irányításról. A játék elején meglepetten tapasztalod, hogy nem tudsz felugrani a sziklára. Ez is a game jó kidolgozásáról tanúskodik. Figyelj, súgok!: nyomd meg az irányítókeresztet JOBBRA és FEL, közben a 'C' gombot, mindezt egyszerre. Ugyanezt a mászási technikát lefelé is alkalmazhatod, de gyorsabb, ha egyszerűen leugrasz. Némelyik szakadékba érdemes belepottyanni, lehet hogy találsz lent csillagot és egy gumiasztalról vissza tudsz ugrani. Hogy melyek ezek a helyek, azt már nem árulom el, nekem is jó pár életembe került kikísérletezni. Ha nem boldogulsz ellenségeiddel, válaszd ki az OPTION menüben a (EASY) könnyű fokozatot, igaz, az kevésbé izgalmas!

No-Mi?



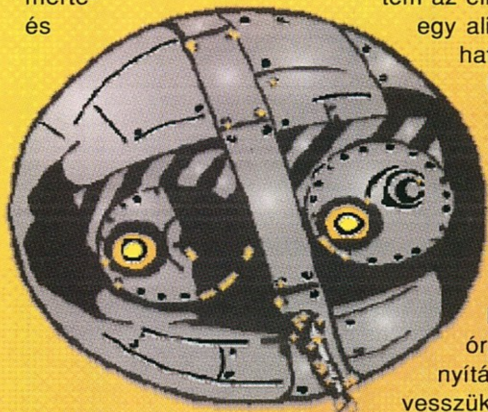


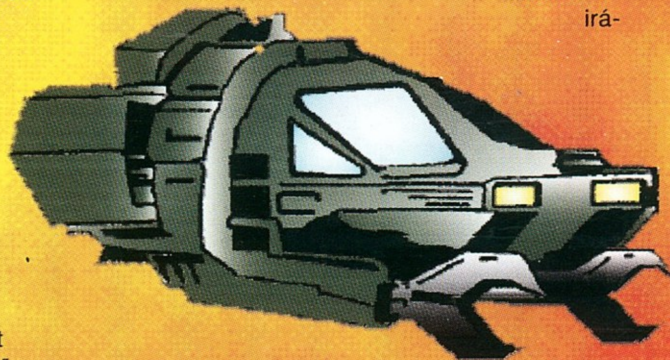


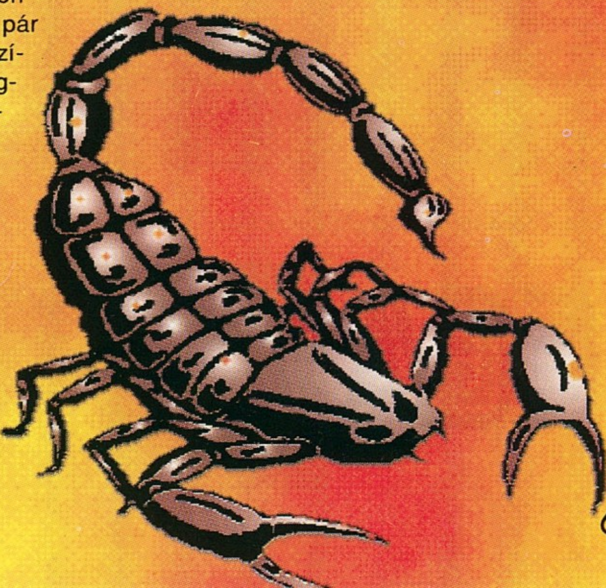
SEGA rovat

Sewer Shark

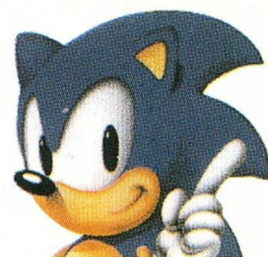
A mostani számban egy olyan játékot szeretnék ismertetni, ami egyre népszerűbb a SEGA Mega CD tulajdonosok körében. Ha azt mondom, hogy Digital Pictures Inc., akkor mindenki ráismer a gyártóra, hiszen olyan játékokat adtak ki mint a Night Trap, vagy a Ground Zero Texas. Mint a cég nevében is benne van, egy teljesen digitalizált képekből álló játékról van szó. Sajnos sokan idegenkednek tőle, mivel igen nehéz az irányítása. Ezt a tévhitet szeretném eloszlatni, és remélem, sokaknak sikerül meghoznom a kedvét ehhez az igen jó lövöldözős játékhoz. A '90-es évek végén járunk. Solar City, Amerika egyik nagyvárosának csatorna rendszerében megdöbbentő dolgok történnek. Furcsa állatok lepik el a járatokat, és komoly gondokat okoznak a zavartalan üzemeltetésben. A csatorna tisztítását végző emberek közül megmagyarázhatatlan módon tűnnek el néhányan, még egy kis nyom sem marad utánuk. A város vezetése létrehozott egy különlegesen kiképzett, és a legmodernebb eszközökkel felszerelt elhárítóegységet. A fedőnevük: Csatornacápa. Eleinte sokan voltak, majd egy igen erőszakos főnök egyre nagyobb létszámmal csökkentette az állományt. Akik szolgálatban maradtak azok közül is sokan életüket vesztették. Mostanra csak ketten maradtak. Fedőnevük Falco, illetve Ghost. Két űrhajószerű járművel őrjáratoznak, és irtják a betolakodókat. A játék célja, ezektől a furcsa állatoktól megtisztítani a csatornarendszert.(A mi feladatunk a Dogmeat nevű járgány irányítása.) Úgy érzem, itt néhány szóban nem árt ha ismertetem az ellenfeleket. A legnagyobb létszámban előforduló állatok a Paligátorok. Ezek egy patkány és egy aligátor kereszteződéséből születtek???!!??? A következő állatfaj a denevérek. Találkozhatunk még óriási skorpióval, hatalmas vakonddal. Néha igen nagy kiterjedésű, magából lángokat kibocsátó golyó formájú valami repül velünk szembe. Hogy ez mi lehet, még sajnos nem sikerült megállapítanom. És most lássuk magát a játékot. Egy igen jólsikerült introból megtudhatjuk mi a célunk, kik az ellenfelek. Beszállunk a gépbe, és irány a csatorna. Szerencsére nem vagyunk teljesen egyedül. Velünk egy időben a FALCO hívójelű gép is járőrözésre indul. Sajnos nem sok ideig élvezhetjük segítő útmutatásait, mivel a kedves társunk hamarosan az örök vadászmezőkre kényszerül. Másik, az előzőnél sokkal nagyobb segítség a Catfish nevű robotszem. Mindig előttünk jár, figyeli a járatot és megadja az előrehaladáshoz szükséges koordinátákat. Most már igen sok információra tettünk szert a játékról, de az irányítás nélkül nem sok hasznát vesszük. Hát lássuk a lényeget: A navigátorunk mindig a következő három kanyarodási irányt mondja be nekünk. Ezeket megjegyezve kell repülnünk. Az irányokat órákban kapjuk meg. Three - három - JOBBRA, Six - hat - LE, Nine - kilenc - BALRA, Twelve - tizenkettő - FEL . Mindig csak a megadott irányokba repüljünk (az első szinten egyszer hibázhatunk, a többin egyszer sem). Amikor megkapjuk a repülési útvonal következő koordinátáit, a műszerfal tetején is felvillannak a nyilak. Így hát aki nem tud angolul, az is el tud játszani vele ... egy ideig. Sajnos vannak olyan helyzetek, amikor csak szóban kapjuk meg az új irányokat és a nyilak nem jeleznek semmit. Ilyenkor gyakran megjelenik a képernyőn a már igen jól ismert GAME OVER felirat. A nyilakról kell még szólnom pár szót. Mindegyik háromféle színű lehet. Zöld, sárga, piros. Ha a nyíl zöld színű, akkor a lehetséges irányt mutatja. Sárgán világít akkor, amikor megkapjuk az új koordinátákat, vagy a computerrel fixáltattuk a következő kanyart. Nézzük hogyan tehetjük ezt meg. Amikor felvillan a következő lehetséges irány(zöld nyíl) és éppen arra kell bekanyarodnunk, akkor nyomjuk meg a kontrolpad 'B' gombját, valamint az irányítókeresztet a megfelelő irányba. Ilyenkor az irányjelző nyíl sárga szí-











nűvé válik. Ekkor már automatikusan bekanyarodunk. Ha piros nyíl villog folyamatosan, akkor valahol nagyon elrontottuk a kanyarodást, és rossz irányba repülünk. Ilyenkor egy teendőnk marad: kényelmesen hátradőlni egy karosszékben, és egy üveg jéghideg Coca-Cola társaságában várni a pár másodperc múlva bekövetkező felrobbanásunkat. Néha a videotelefonon megjelenik a főnökünk nem éppen szelíd képe (amint egy nagy tál spagettit fogyaszt jóízűen). Tele szájjal próbál minket rávenni arra, hogy adjuk fel a harcot és inkább menjünk fel a felszínre ahol süt a nap, gyönyörű a tenger, és mindenhol kaja, pia és nő hegyek vannak (fontossági sorrendben). A kontrolpad 'A' gombjával lövöldözhetünk kedvünkre. Az egyes szintek között ponthatárok vannak. Aki nem éri el a szükséges eredményt, nem léphet át a következő pályaszakaszra. Segítségül megadom, hogy az egyes állatok hány pontot érnek. Denevér: 200, paligátor: 500, skorpió: 2000, vakond: 20.000, tűzgolyó: 50.000. Sajnos menet közben rohamosan csökken az energiánk, amit a bal alsó sarokban láthatunk. Ezen a tényen még az is ront, hogy ha nem lőjük ki az előttünk lévő állatot, az komoly sérüléseket okoz(-hat) a járművünkben. Ez szintén energiavesztéshez vezet. Néhány helyen lehetőségünk van az energiánk feltöltésére. Némelyik járat tetején (Igen kevés helyen!) egy nagy piros lámpa található. Amelyik oldalán a lámpának egy zöld égő is világít (vagy jobb, vagy bal oldal), arra kanyarodjunk be azonnal. Ekkor egy energiatöltő csatornán suhanunk keresztül. A játék teljes végigjátszásához igen sok ügyességre, és nagyon jó reflexekre van szükség. Én csak azt tudom javasolni, mindenre lőjetek ami mozog (lehetőleg mindet találjátok is el), hogy minél több pontot gyűjtsetek.

-Tom-





TOP LISTA

Mega Drive

1. Ethernal Champion
2. NBA Jam
3. Aladdin
4. General Chaos
5. Ferrari Grand Prix Ch.
6. Sonic 3
7. Lotus Esprit II
8. Turtles The Hyperstone
9. Cool Spot
10. Dracula

Master System

1. Jungle Book
2. Sonic Chaos
3. Desert Speedtrap
4. Asterix
5. Olympic Gold
6. Robocop Vs Terminator
7. Street Of Rage
8. Chuck Rock
9. Lemmings
10. GP Raiders

Game Gear

1. Sonic Chaos
2. Robocop Vs Terminator
3. Ecco The Dolphin
4. Desert Strike
5. Jungle Book
6. Mortal Combat
7. Street Of Rage II
8. Tom & Jerry The Movis
9. Deep Duck Trouble
10. Asterix

Mega-CD

1. Ground Zero Texas
2. Sewer Shark
3. Microcosm
4. NHL Hockey '94
5. Night Trap
6. Jaguar JX220
7. Thunderhawk
8. Prince Of Persia
9. Sonic CD
10. Ecco The Dolphin

E havi Toplistánk nem jött volna létre, ha nincs -Sam-!

TIPPEK TRÜKKÖK

MORTAL COMBAT (MS): Véres küzdelem: Amikor megjelenik az ETICS képernyő, nyomjuk meg sorban a következő gombkombinációt 2, 1, 2, LE, FEL. A küzdelem során lehetőségünk van az ellenfél kivégzésére.

THE FLINTSTONES (MS): Pályaválasztás: A bejelentkező képnél nyomjuk meg sorban a következő gombkombinációt FEL, JOBB, JOBB, LE, LE, LE, BAL, BAL, BAL, BAL. Most indítsuk el a játékot. Pausáljuk le, majd nyomjuk meg egyszerre az 1-es és a 2-es gombokat. Nyomjuk meg mellé az irányítókeresztet a megfelelő irányba. FEL: 1-ES PÁLYA, JOBB: 2-ES PÁLYA, LE: 3-AS PÁLYA, BAL: 4-ES PÁLYA.

JAMES POND 2: ROBOCOD (MD): A bejelentkező képnél (amikor kiírja hogy nyomjuk meg a START gombot) tartsuk lenyomva egyszerre a BALRA-LE, A és C gombokat. Ilyenkor megjelenik a pályaválasztó képernyő. Majd START.

SONIC THE HEDGEHOG (MD): Pályaválsztás: A bejelentkező képnél nyomjuk meg sorban FEL, LE, BAL, JOBB és A gombokat, majd a START-ot.

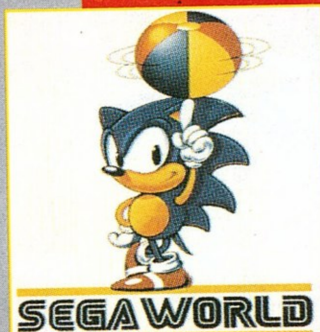
STREET OF RAGE (GG): Pályaválasztás: Lépjünk be az OPTION menübe. A SOUD TEST-nél válasszuk ki a 11-es zenét és nyomjuk meg az 1-es, 2-es gombokat egyszerre. Válasszuk ki a pályát.

SONIC THE HEDGEHOG 2 (GG): Pályaválasztás: Amikor bemutatja a történetet, nyomjuk meg egyszerre a következő gombokat LE-BALRA, 1, 2, START. Tartsuk lenyomva addig, ameddig nem halljuk meg a csilingelést. Most nyomjunk meg a START-ot.

NOVOTRADE 2C Kft.

SEGA

Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	2.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-8.500 Ft
Control Pad (Mega D.)	2.990 Ft
Control Pad (Master S.)	1.600 Ft





ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	11.990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft



Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-1400 Ft



Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!
1136 Budapest, Balzac u. 35.
Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933

Számítógépek
TV-játékok
Szakkönyvek
Szoftverek
Kiegészítők





ACOMP

Commodore Amiga 600	27992 Ft
Commodore Amiga 1200	39192 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
Commodore Amiga CD[32] + 2 játék	31992 Ft
A600/1200-hoz Hard Disk	☎
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	231750 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	135200 Ft
+ 4 MByte RAM modul	22392 Ft
Commodore 1084s monitor	26993 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	5592 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	11192 Ft
Commodore datasette	2392 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	19192 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II. + 3 CD játék	42392 Ft
SEGA MegaCD II. + Road Avenger	35192 Ft
SEGA Game Gear + Columns	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
0.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	9592 Ft
1.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	13592 Ft
2.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	19192 Ft
4.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	30392 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	15992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	344 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	344 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	120/632 Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	992 Ft
Amiga Mag./Power Play friss számai (német)	392 Ft
Amiga - EuroScart kábel	1592 Ft
NoName 3.5" DSDD/HD lemez	392/392 Ft

NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
BASF 5.25" DSHD lemez	552 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	792 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	256 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	552/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	360 Ft
Profex 3.5" DSDD/HD lemez (11 db)	472/632 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	280 Ft
Action Replay MK VI Pro (C64) + könyv	4720 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) C-64-hez	1592 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	7992 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Trackball Amigához	2800 Ft
Mouse Pad	152 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2000 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	5592 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	2800 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
3.5" Amiga slim külső drive	7493 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	2392 Ft
G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	47920 Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP - II	95920 Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	11920 Ft
G.V.P. Impact Vision 24 / CT-PAL	159120 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2400 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386SX-40 MHz	6992 Ft
386DX-40 MHz 8 kB Cache alaplap	8992 Ft
386DX-40 MHz 128 kB Cache (OPTI,AMI)	9832 Ft
386DX-40 MHz 128 kB Cache Vesa (OPTI)	12800 Ft
486SLC-33 MHz alaplap	9120 Ft
486SLC-40 MHz 128 kB Cache Vesa	16480 Ft
486DX-SX 256 kB Cache Vesa NoCPU	9712 Ft

Processzorok, koprocesszorok

387DX-DLC-40 MHz koprocesszor	2792 Ft
486DLC-40 MHz TEXAS	8120 Ft
486DX-33 MHz processzor	18720 Ft
486DX-40 MHz processzor	21400 Ft
486DX2-50 MHz processzor	23540 Ft
486DX2-66 MHz processzor	38992 Ft
486DX4-100 MHz processzor	78880 Ft
Processzor-ventilátor	792 Ft

Monitorok, Nyomtatók

14" Mono SVGA monitor	10480 Ft
14" SVGA (1024×768) monitor AXION	24160 Ft
HPDeskjet / HPDeskjet 500C	33992/46800 Ft

FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse, Hangkártyák

1.2 MB FDD / 1.44 MB FDD	4792/3792 Ft
Sony / Goldstar CD-ROM dupla seb.	18880/17552 Ft
101 gombos angol keyboard	1800 Ft
ACOMP mouse / True mouse + pad	832/1592 Ft
AdLib hangkártya / Sound Blaster 2.0	2000/6792 Ft
Sound Blaster Pro-2 / 16 Basic (eredeti)	9592/12392 Ft
Sound Blaster 16 ASP / 32 AWE (eredeti)	21592/34392 Ft

Számítógépházak, I/O kártyák

Babyház, Mini / Midi / Nagytorony	4088/5700/6992 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G	1176 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA	1760 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3000 Ft
Realtek VGA kártya 512 kB RAM	4280 Ft
TVGA 8900 0 MB RAM	2560 Ft
TVGA 8900 512 kB RAM	5024 Ft
WD VGA, 1 MB RAM, True color, VESA Loc.	9992 Ft

RAMok, winchesterek

256 kB/1 MB/4 MB SIMM modul 1296/3784/16280 Ft
210 MB/240 Mf[108.503,108.503,115.455,128.289], a[70.0169,19.9831,0,45]B/340 MB Hard Disk 21400/22312/26750 Ft

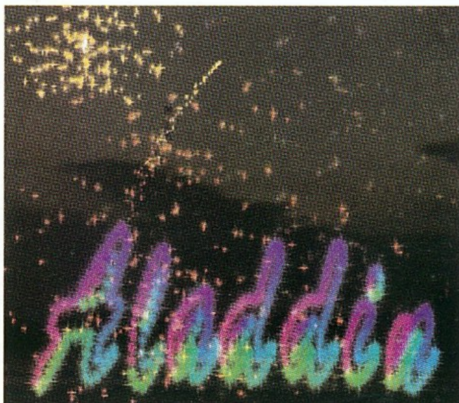
Babyház, 1.44MB FDD, IDE 2S1P1G, 101 gombos bill.	14" VGA mono, 256 kB VGA kártya				14" SVGA color, 512 kB VGA kártya			
	170 MB	210 MB	260 MB	340 MB	260 MB	340 MB	420 MB	540 MB
386SX-40MHz 2MB RAM	60.348	61.348	61.128	68.448	76.968	84.288	85.568	95.368
386DX-40MHz 4MB RAM	70.012	71.012	70.792	78.112	86.632	93.952	95.232	105.032
486SLC-33MHz 2MB RAM	61.868	62.868	62.648	69.968	78.488	85.808	87.088	96.888
486DX-33MHz 4MB RAM	89.237	90.237	89.992	97.337	107.857	113.177	114.457	124.257
486DX-40MHz 4MB RAM	91.972	92.972	92.752	100.072	108.592	115.912	117.192	126.992
486DX2-50MHz 4MB RAM	94.112	95.112	94.892	102.212	110.732	118.052	119.332	129.132
486DX2-66MHz 4MB RAM	109.932	110.932	110.712	118.032	126.552	133.872	135.152	144.952

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel. / Fax: 149-6165
1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 280-4267, Fax.: 177-9419
Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13
Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Több mint 50 CD[32] program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program

Fountain
Új Aladdin!

Az Aladdin 4D - 3D modellező és animációs program új változata jelent meg 3.2-es verziószámmal. Az Amerikában népszerű program most már képes ún. "particle" - részecske animációra is. Az új modul neve Fountain, és igen sajátos módon valósítja meg a részecske animációt. Csakúgy mint a program igen érdekes gáz-, köd-, és csillanásmodellező része, ez is IFF és JPEG képeket használ fel az egyedi kinézet érdekében. A megadott képeket különbözőképpen torzítva illeszti be a 3D-s animációba, ezzel gázfelhő és egyéb hatást keltve. A Fountain most lehetőséget ad ezeknek az objektumoknak a sokszorozására, mozgásuk, viselkedésük időbeli meghatározására. Könnyedén létrehozhatjuk pl. tűzijáték, lángcsóva és egyéb nehezen modellezhető jelenségek látványát.



Video Toaster Flyer
Már repül is!

Az amerikai NewTEK a Video Toaster forgalmazója végre bejelentette digitális non-linear vágórendszerét, amelyet a hagyományokhoz hűen valami teljesen idétlen névre kereszteltek: ez a Flyer (repülő). A Video Toaster Flyer-t a tavaszi NAB (National Association of Broadcasters) kiállításon mutatták be először a nagyközönségnek - a híre azonban már jóval megelőzte az új szerkezetet. A Flyer képes valós idejű digitalizálásra, a merevlemezen tárolt video anyag vágására, majd a vágott anyag valós idejű visszajátszására. A video mellett több CD minőségű hangsáv is rendelkezésre áll. A Flyer természetesen együttműködik a Video Toaster-rel, a vágásoknál, átúsztatásoknál felhasználhatók annak trükkjei.

A Flyer lelke a VTASC (Video Toaster Adaptive Satistical Coding) valós idejű nagyfelbontású video tömörítő eljárás, amelyet a NewTEK fejlesztett ki, és állítása szerint mentes a JPEG tömörítés hibáitól.

A Flyer ára $4000 körül várható, használatához azonban szükség van még egy legalább 1 GB méretű gyors háttértárolóra is.

Szállítási határidő: 1994 ősz.

Sanyo VCR
Animátoroknak!

A Sanyo új professzionális S-VHS videomagnója különösen jó vétel a számítógépes animációval foglalkozók számára. A GVR-S950 nevet viselő szerkezet mindent tud amit egy profi S-VHS rekorder + megtalálható benne egy 'single frame kontroller'. Ennek segítségével egyszerű RS232-es porton keresztül vezérelhetjük a berendezést, akár kockánként való rögzítéshez is. A magnóhoz Amiga meghajtóprogramot is mellékelnek, amelynek segítségével az Imagine és a LightWave automatikusan kockánként rögzíti a kiszámolt animációkat. A csomaghoz tartozik még egy RS232 kábel is.

A VCR ára $2500 körül mozog.

Raptor
Bye bye Screamer!

A NewTEK megszüntette nagy port kavaró hardvere, a Screamer gyártását, amely a LightWave leképzését gyorsította meg 4 db R4400-as RISC processzor segítségével. A döntés oka: a beharangozott $10.000 ár memória nélkül értendő, egy használható konfigurációhoz legalább még egyszer ekkora befektetésre van szükség - valamint a Screamer nem hozta meg a LightWave számára a reklámozott 40×-es gyorsulást.

A NewTEK okulva a Screamer hibáiból egy új szerkezetet jelentett be, amelyet a Desk Station Technology-val közösen fejlesztettek, ez a Raptor. A Raptor alapkiépítésben 2 db 150 MHz-es R4400-as RISC processzort tartalmaz és 128 MB RAM-ot. Ebben a kiépítésében 10×-es leképzési sebességet biztosít a LightWave számára egy Amiga 4000-eshez képest. Az ár is mérsékeltebb mint a (működőképes) Screamer-é: $15.000 az alapkiépítés (2 processzor, 128 MB RAM).

X-Calibur
Gyorsabb

Az X-Calibur egy új, kompromisszumok nélküli CPU kártya az Amiga 4000-es gépekhez. A kártyán helyet kapott a 25 MHz-es 68040-es processzor mellett 128 MB RAM hely, amelyet 72 lábú SIMM modulokkal tölthetünk fel. A kártya érdekessége az, hogy egy 25 MHz-es processzorral kb. kétszeres teljesítményre képes egy alapkiépítésű Amiga 4000-eshez képest. Az X-Calibur ezt a 4× saját RAM elérési sebességének köszönheti: támogatja a 'burst' módot és 64 bites 'interleaved' rendszerbe szervezi a RAM-ot. Külön öröm, hogy az alaplapon található Fast RAM modulok minden probléma nélkül felhasználhatók a kártyán, induláskor nem kell rögtön beruházni (speciális) drága RAM modulokba.

A 25 MHz-es változat ára £500 körül várható Angliában. Tervezés alatt állnak a 33 MHz-es és 40 MHz-es változatok, valamint a 68060-as verzió is.

Várható megjelenés: 1994 nyár.

Marinov 'Gaborca' Gábor

DEMOLÓGIA

Mélységes hódolatom minden kedves Olvasónak... ööööö, oké, oké, máris megmagyarázom, mi ez a sok színes pic, hol az Atari fejléc, meg egyáltalán, was ist DAS?? Rendhagyó módon *(mint mindig... - Choler)* most a demológia rovat önkényes különszámával kezdem havi bajunkat, lévén ez az egy oldal színes, így ki is használom azonnal. Az apropót az adta, hogy tonnaszámra kapom az In- / Den- / Shor- / Howko-trókat Falcon / ST / STe-re és az ataris demos világ nem nagyon ismert errefelé, így most szeretnék egy kis ízelítőt adni belőle a Tisztelt Publikumnak. Mielőtt nekiesnénk, mint maci a málnásnak, előtte leszögezném, hogy nem vagyok jártas a demosok nyelvjárásában, ezért elnézést kérek, ha valahol nem egészen stimmt, amit írok *(Jean & Gyu, sorry! - Lord Chaos)*. A demok eredeti "őshazája" az Amiga, de a szerényebb grafikai képességű Atari ST-re, majd a sztereó hangcsatornákkal felszerelt STe-re is átterjedt ez a "láz", jelentek meg egyremásra a különféle intrók, ki ne emlékezne a Tex (Big Demo I/II), Care Bears, Bladerunners, Respectables, Lost Boys (Oh Crickey..) által megjelentetett nagyszerű alkotásokra. Ezek nagy része még igen egyszerű volt, soundchip zene, scroll, és még néhány apróság jellemezte őket. Az igazi váltózást a Falcon megjelenése hozta. Először csak rövidebb, inkább "tanulmány" jellegű intrók (Termfin, Speeder, Flight 1/2/3, Paragon), nagyra nőtt ST-demók jelentek meg, itt kezdték megismerni az új lehetőségeket (TrueColor, DSP, 8 csatorna hang), ennek köszönhetően születtek meg a valósidejű Mandelbrot-zoomerek, lite-source vektorok, rotating zooming texture mapperek, és még hasonpaci ínyencségek. Ez a robbanásszerű fejlődés aztán erősen vissza is hatott a kisebb Atarikra is (Froggies Over The Fence). Ne több szót, következzék a demológia á la Atari!



E.K.O./Papa Was A Bladerunner

A francia csapat eddigi munkáit rövid anyagok, ámde kiváló 68030/DSP kód, zene jellemzi, értői a Falconnak. Legutóbbi munkájuk, a Papa Was A Bladerunner sem marad el a várakozásoktól. Dotokból kialakuló címképpel indít a demó, melyet egy jól eltalált hangeffektus tesz hatásossá. Az első scene egy texture mapped vektorkocka, mely egy idő után osztódik, rövid, de gyors. Ezután pár fillezett vektorobjektum következik párosával, melyek egymást újra és újra átszelik valódi áthatással. A látványt még fokozza a zene. A záróscene egy a Falconon megszokott motívummal, realtime Mandelbrot-halmazba való repüléssel záródik. A kód és a zene első osztályú, a grafika kevés, csak a főcímre és néhány szép feliratra futott. A demóhoz mellékelt textfile-ban felhívják a figyelmet egy bizonyos H2O nevű új játékukra, mellesleg elhangzik egy hello Sanity-nek is.

D.N.T. Crew/Chaos A.D.

A szintén gall DNT eddigi ST-s, majd korai Falconos alkotásai enyhén szólva labdába se rúgtak, a mostani demó némi bizakodásra ad okot. Az első pozitív dolog egy közeledő tiltótábla, mely jelentése szerint ide semmiféle Intel Inside nem hajthat be. Ezt egy hangulatos plazma követi. Az ezt leváltó glenz kocka meglepően jóra sikeredett, megjelenése után mintha "oszolj"-t mondtak volna neki, alig tartja meg eredeti alakját, látványos! A szokványos shadebobok után overscan realtime Mandelbrot-számolás következik, ilyen nagyban és ennyi színnel még nem fordult elő sok helyen. Itt az ideje egy kis dotolásnak, így ne dotoljunk tovább, a dotalagút után egy 3D dot szinusztakaró következik. Helyét r *(gb nélkül - Lord A.D.)* körök veszik át, melyek light sourced-ek. Egy vektorkocka után vizes lufi pattan be a képre felülről, mely vízhullámzást imitáló dotokká "vedlik"

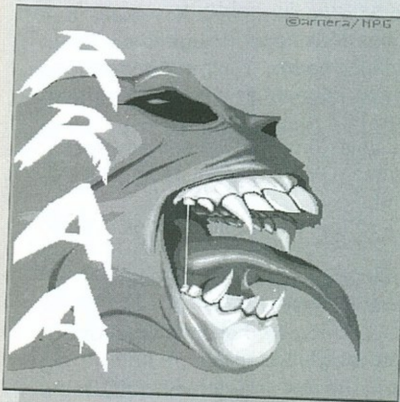




át. Ezután egy DNT logo alá számolódó fraktál kerül a terítékre. Végül egy sok ezer csillagból álló csillagmező zárja a demót. Az útközben előforduló két pic gyönyörű, feltehetőleg importáltak. Erős közepes kód, mindenesetre fejlődést mutat. Csak így tovább Mick!

NPG/Plastikk Vibration

Róluk nem tudok sokat, csak annyit, hogy eme munkájuk az ez év áprilisi ulmi Fried Bits II compon indult. A kódot Jaron követte el, a zene Domm-ot terheli, a gfx pedig Carnera munkája. Az intro bevezetője szépre sikerült, a megjelenő stáblistát egy üldözési mániában szenvedő *(azaz az árnyékai követik. Hogy hívják őket? Vagy jönnek maguktól - LC)* drótháló vezeti. Az első figyelemre méltó dolog az valóban dolog, ugyanis ezt a fillezett



Bézier körvonalú valamit is üldözik, remélem, nem kóros, de mindenesetre szuper! Ezután egy Rraa nevezetű pic csinál belőlünk bohócot, ezt egy rendkívül látványos fillezett checker-alagút követi, engem leginkább egy Pet Shop Boys videóra emlékeztet. Egy gutes glenzvektor után ismét drótvázak jönnek *(visszatérő tünetek - LC)*, majd mennek. Az utolsó pudingobjektum egy ötágú vektorcsillag dróthalmaz, mely egy pillanatra kiszalad a képről, majd light-sourced formában tér vissza. Ezt egy texture mapped kocka követi, melynek minden oldalán animálódik valami, az egyiken például a Hangyák háborúja folyik *(azaz nincs adás - Szintén)*. A nagyszerű befejezést egy termfin jellegű végetlenített rotating texture mappelő *(thanx Jean - LC)* szempár előzi meg. Utoljára egy helikopter szemszögéből irányítható 3D landscape tárul elibénk. Hmmm, lehetett vele meló, a hatás persze nem marad el! Néhány kiugróan jó fx kivételével szódával elmegy.

LAZER/Autowaschen Verboten

Ez az ungto *(igen, ők így hívják deutsch-ban - LC)* aztán a meglepetések intr bocs ungtója! Már a mérete (kb. 5.5 Mbytes) is mutatja, nem holmi röpketróról van szó. A bevezető egy Terminator 2-re emlékeztető fx-szel kezdődik. Félelmetes checker board tárul fel elénk és váratlanul a L,A,Z,E,R betűk potyognak le az égből. Egy pillanatnyi "Presents" szünet után folytatódik a show. A 3D betűk illedelmesen elolvadnak, egységes pacává egyesülnek, majd kialakul belőlük a főcím, mely magyarra lefordítva így hangzana: Mélyvíz, csak úszóknak, nem, nem így... ja: Autót mosni tilos! Ezután a jólsikerült bevezető után scene-k tömkelege "ömlik" a nyakunkba, ha mind a 28-at felsorolnám... Rendhagyóan egy standard Xwindows/Motif felületű Lanix desktoppal kezdődik, ahol végignézhetjük, a gép hogyan tölt be különböző háromcsillagos fotókat, majd a Comlinken keresztül hogyan hoz le új stuffokat (pl. DevPac 7.2) a japán Tozoku Industries-től. Nagyon szép "zsírpaca" jellegű plazmák, realtime morphing, zooming checker board, landscape, DOOM-szerű flipper, 3D objektumok először Gouraud, majd texture mapping cuccban, rengeteg bob, kaleidoszkóp, és még sok más is található ebben a long-ungtóban! Amire felhívnám a figyelmet mindenképpen, azok a művészien kitalált és kivitelezett átváltások a különböző scene-k között, pl. az egyik kép fraktálosan pixelekre esik, majd a hirtelen támadt gravitáció következtében lezúgnak a képernyő aljára. Ahogy a császár is kommentálta a Return Of The Jedi SAT1 verziójában - Gut, sehr gut! Mindenképpen ajánlom mindenkinek, megéri! Ha nem is a legjobb a kód mindenütt, de a demó méreténél fogva is megérdemli a felterjesztést vállonveregetésre. Bravó LAZER, jó munka volt!

Eddig tartott a demó-rizsológia by én, legközelebb sort kerítek jobb STe-s demókra is. A képek a Fried Bits II-ről vannak.

Lord Chaos

Independent Cycedelyc Knockout

Utoljára egy a Fried Bits II-n indult demóról regélek. Egy jó debütálás (Warum) után ismét egy színvonalas munka, mely jellemző a csapatra. Az egész demó tulajdonképpen egy látványos, hosszú trance-klip. Az elején figyelmeztetnek (epilepsy warning) a demó káros agyi hatásaira, majd jön a moziszerű kezdés, ahol a népszerű Star Trek sorozat bevezető hangja kíséretével egy rövid űrcsatát szemlélhetünk meg egy idegen civilzációval - persze karosszékünkből. Ezt követi a címkép, majd maga a demó főtétele, a klip. Hogy miért nevezem klipnek? Mert az! Mások sok lóvét fizetnek érte, itt hasonlót láthatunk ingyen, csak nem az MTV-n. Nagyon gyors, dinamikus, jól szól, egyszóval ezt látni kell! Grafikus motívumok pörögnek, forognak, váltják egymást... lenyűgöző! Az egészet lezáró stáblista mögött mozgó izé is nagyon hangulatosra sikerült, a hatást kiegészítendő a szép songnak, melyet egy 8 csatornás DSP modplayer játszik. Kód: Scandio, gfx: Herm, DSP-player: Chris, és még sokan mások.





Bevezető

Az Kevanaar Urunk békéje véletek testvéreim mindannyian az GURU-ban. Kezdeném néhány kommentárral az előző számhoz. Szegény Medusa T40 nem ilyen kék hátteret érdemelt volna, eredetileg szép sötétkék-világoskék verlauf (értsd: átmenet), de hogy miért lett ilyen, azt majd megkonzultálom nagy tudású Magiszterünkkel. Egy. Kettő, a CD-ről szóló cikkem óta az ataris CD-k nálunk is megszaporodtak, mégannyi toollal elöntve minket. Ezenkívül még tartozom egy magyarázattal, hogy miért pont az utolsó oldalra jutott a bevezető, de ezt bőségesen megokolja az egy színes és egy fekete-fehér (összesen kettő) oldalt igénylő Demologia. Erről ennyit, most már el lehet kezdeni a szokásos rizibizit (rizsárium töltve lényeggel). Remélem, mindenki sikeresen vette az érettségit/felvételit *(kinek nem inge, ne vegye gatyára! - LC)*, azóta - gondolom - mindenki UPS-szel megrendelt last summer cool GURU-ját olvassa Copacabanán, Acapulcon, Hawaiin, vagy a Palatinus strandfürdőn. Eme a nyári szünet előtti számban olvashattok az ataris demokról, lesz ismét Gemview Greg jóvoltából, ezenkívül egy kicsit más formában ismét jelentkezik a külföldi tallózó rovatunk. A GURUhoz jó szórakozást, a nyárhoz kiváló iskolamentes időt, pihenést kívánok. Akkor... találkozunk legközelebb augusztusban! Na, nem kell könnyezni, ennyire nem vészes, lesz még Lord Chaos... na, most meg mi ez a kitörő zokogás..?!

özv. néhai hajadon ifj. Dr. Lord Chaos

HÍREK

Kezdjük tán először a "legforróbb", legaktuálisabb hírekkel, around the Jag. Az Atari és a Time Warner március 28-án közösen bejelentette, hogy megalapították az Avid Software-t, amelynek kitűzött célja játékok fejlesztése, az első évben kizárólag Jaguar-ra. A cégnek lesz egy fejlesztő laboratóriuma a Warner Brosnál, ahol egyébként a játékok forgatókönyvét, és animációit készítik el. Lesz egy másik részleg az Atari központjában, a kaliforniai Sunnyvaleben, itt folyik a szoftver- és hardverfejlesztés. A két "részleg" műholdas csatornán keresztül lesz összekötve.

Valószínűleg ezentúl AvP-vel adják a Jaguart, CyberMorph helyett, a CD-ROM bővítés nyár végére várható.

A JagCD egy duplasebességes CD-ROM-nak felel meg, a Full Motion Video (like CD^{32}) paraméterei pedig 160×120/50 fps, 320×160/24 fps (összehasonlítva a 3DO-val: 160×120/24 fps).

Az egyik első hálózatos játék Jaguarra a DOOM, mint ahogy az várható is volt. Az eddig elkészült verzió max. két játékossal játszható. A fejlesztők állítása szerint ez tele van lassító ciklusokkal (lásd: MS Windows), a játszhatóság érdekében. Változás az új verzióban a PC-nél is használt 256 színű textúrák 16-bites TC-re cserélése, és az utólagos anti-alias. Végleges verzió nyárra várható.

A kiadáshoz legközelebb álló játékok: AvP, Chequered Flag II., Club Drive, Kasumi Ninja (mire ez a cikk megjelenik, talán ki is adták őket). Ugyancsak Jaguárhoz készült el egy "light gun", amit hamarosan árusítani fognak.

Jelenleg naponta 1000 Jaguárt gyártanak, cél a napi 5.000 darab. Az eddigi becsült eladások 700.000-900.000 darab között vannak.

Végül még annyit a Jagról, hogy ő nyerte meg a European Computer Trade Show-n a '94 legjobb hardvere címet.

Az Atari másik állatkájáról ritkán esik szó, íme egy rövidebb stuff. Néhány frissebb Lynx játék: Eye of the Beholder, Raiden, Battlezone 2000, Alien vs Predator.

Akkor most térjünk át a minket jobban érintő ST/STe/TT/F030 infokra. Elkészült a SpeedoGDOS 4.2 és AES 4.1-es verziója, ezenkívül várható a MultiTOS új, ill. a TOS 5-ös verziója (talán nyár végére). Megjelent egy CD-ROM is, amely 500 Bitstream fontot tartalmaz. (A SpeedoGDOS Bitstream formátumot alkalmaz.) Eddig összesen 80.000 Falcont adtak el Európában. Létezik a 32 bit buszos Falcon, de nem tervezik a kiadását. Jelenleg 10.000 STe-re van igény Európában, vagyis az Atari nagyot tévedett, amikor kijelentette, hogy az ST halott.

Az Atari TT-ből legyártottak egy újabb sorozatot, néhány ezres darabszámmal.

Megjelent Falconra az első 16 bites 10 sávos tracker, a Trackom, amely MultiTOS alatt is fut.

Elkészült a Spectre 3.2-es verziója, amely emulálja a System 7.1-t, a szükséges hardver (hogy minden abszolút simán menjen): TT030 48 MHz, 12 Mbyte memória.

Hamarosan megjelenik az Avalon 3.0-ás verziója, amely használja a Falcon audio kimenetét, támogatja a Cubase Audio sample formátumát, az AIFF-t, képes az SCSI porton keresztül külső samplerről beolvasni hangmintákat, közvetlenül képes vezérelni az Akai S1000, ill. a Roland S760 és S770 samplerét.

Memphisto

GemView 3.2

2. rész

Folytassuk a dolgot ott, ahol a múltkor még el sem kezdtük, vagyis a menüpontoknál. Maga a program tulajdonképpen több részre osztható. Egyrészt áll a már jól megszokott, képernyő tetején található pull-down menükből (ezeknek a tárgyalását kezdjük el most), az ún. Log-Windowból (itt olvashatjuk a program összes üzenetét, és ikonokkal innen is elérhetők a pull-down opciók), továbbá minden egyes kép betöltése külön ablakba kerül, s még azon belül is találunk további menüket.

Nos, kezdjük akkor a kályhától:

GEM-View

About GEM-View: információk a proggyról

File

Load Image...: egy kép betöltése és megjelenítése

Load Type...: a képformátum kiválasztása (nem annyira fontos dolog, mivel a Load Image használatánál automatikusan felismeri és használja a különféle formátumokat), itt lehetőség nyílik még a modulok infóinak megtekintésére

Save All: ??? *(még tanaxunk rajta - Greg & LC)*

Not Show: (kevés memóriával rendelkezők figyelem!) a konvertáláshoz nem jeleníti meg a grafikát

Identify...: egy kép azonosítása (formátum, felbontás, színek kiírása)

Convert Image...: konvertálás a következő paraméterekkel: melyik képet (Image to convert), hová (Destination path), milyen kiterjesztéssel (Destination format) és milyen színekben (Mono, Color, TC)

Iconify...: az ablak tartalmát kimenti egy speciális formátumba (GVW), a képet pedig eltünteti a képernyőről

Open icon...: az így "elspájzolt" dologok visszatöltése

Clean up...: az összes GVW file törlése

Quit: gyorskilépés a GEM-View-ból

Break: nem lép ki rögtön, hanem előtte udvariasan megkérdezi a felhasználót

Work

Open Log-Window: információs-ablak megnyitása

Open Tool-Box: ??? *(passz, valószínűleg nem shareware téma - Ugyanazok)*

Cycle Window: ablakcsere

Close Window: az aktuális ablak bezárása

Resort Windows: a grafikus ablakok optimális elrendezése

Clóse Windows: az összes ablak (kivéve Log-Window) bezárása

Icon GEM-View: az ablakok aktuális elrendezését és tartalmát egyetlen ikonba zsúfolja, a "Chaos" *(kösz! - Káosz)* elkerülése érdekében

Open GEM-View: megnyitja ezt az ikont és visszaállítja ugyanazt az állapotot, ahogyan azt elraktároztuk

Configurations Load: a beállított konfigurációk betöltése

Save: ezek kimentése (GEMVIEW.INF)

"JAM-View" *("dzsemjúú" - LC)* folytatás egy hónap múlva ugyanitt!

Greg

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!
Rovatunk e részében formába öntjük azokat a startup kóddal kapcsolatos ismereteket, melyeket múlt hónapban írtam le. Mint az a programból nyilvánvalóan látszik, kis rutinunk nem akar versenyre kelni azokkal a komolyabb rutinokkal, melyeket a C fordítók linkelnek a tárgykód elé. Célunk a nem rendszerbarát programozás egy picit barátságosabbá tétele volt, melyet remélem el is értünk. Nos lássuk pár szóban a program ismertetését, nagy részéről már a múlt alkalommal beszéltem.

Az indítás után elkérjük a hozzánk tartozó Process struktúra kezdőcímét, majd a pr_CLI mező leolvasásával eldöntjük, hogy szükséges-e a pr_MsgPort mező által mutatott portról üzenetet leolvasnunk. A következő lépésben lelőjük a rendszer többi rutinját avval, hogy a saját prioritásunkat a lehető legmagasabb, 127-es értékre állítjuk. Megnyitjuk a számunkra szükséges graphics, ill. intuition könyvtárakat, majd a graphicsbase struktúra gb_ActiView helyén álló értéket elmentjük azért, hogy a program befejeztével a képernyőt vissza tudjuk majd állítani. Egy LoadView (0L) utasítással kilőjük az aktuális View struktúrát, kivárjuk míg az utasítás biztos érvénybe lép, majd átállítjuk a Copper kezdőcímét a saját listára. Miután a felhasználó lenyomta a bal egér gombot, elkezdjük a rendszer visszaállítását a régi View visszatöltésével. A graphicsbase gb_copinit mezőjén található a rendszer saját copperlistájának kezdőcíme, amit be is töltünk a megfelelő hardver regiszterbe. Ezután utasítjuk az intuition-t, hogy a különböző ViewPort-ok helyzetét "újragondolva" építse fel az új copperlistát. Lezárjuk a két megnyitott könyvtárat, majd megnézzük, hogy van-e megválaszolandó üzenet. Amennyiben van, válaszolunk rá, azonban a választ gondosan megelőzzük egy Forbid függvényhívással. Ez fogja megakadályozni, hogy a Workbench, a program indításakor küldött üzenetére megkapva a választ, egy UnloadSeg hívással lelője a kódunkat. Visszaállítjuk a regiszterértékeket, beírunk d0-ba nullát, hogy lehetőleg ne kapjunk a visszatérés után egyből hibaüzenetet, majd kilépünk.

Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy ismertessem az ún. Bss hunkok szerepét, melyre már rég kér Lay András barátom, de egy teljes számot nem akartam rá szánni. Változói számára minden program foglalhat helyet dinamikusan, a program indítása után, vagy statikusan, tehát a kész tárgykódban helyet fenntartva számára. A statikus változók nagy része a program futása során kap értéket, kezdeti értéke nem lényeges. Jogosan született tehát a kívánság, hogy ezeket az egy-egy nagyobb program esetén már tekintélyes méretet elérhető foglalt területeket ne kelljen felírni a lemezre, feleslegesen foglalva a helyet a "hasznosabb" információk elől. A megoldás: ne foglaljuk le fizikailag a helyet, hanem tároljuk le inkább azt, hogy a programnak milyen nagyságú memóriaterületre van szüksége az egyes inicializálatlan változóinak tárolására. Az operációs rendszer a futtatható file betöltésekor majd fel fogja ismerni a kívánalmakat, s lefoglalja a megfelelő memóriát. Ezen, ún. Bss hunk megvalósítása a forrásban látott módon lehetséges. A "section név, bss" jelzi a fordító számára, hogy egy ilyen terület következik. Az itt található változók számára a ds.x n direktívával lehet n*x byte memóriát fenntartani. A Bss hunk-ban elhelyezett változókra célszerű címregiszter+offszet módon hivatkozni, a címregiszterbe, mely jelen esetben az a5, pedig a program elején betölteni a Bss hunk címét.

Nos, ennyi fért bele mai adásunkba, búcsúzik

Prunoki, az ács

A forrás elkészítéséhez felhasználtam a Howtocode V7-ben található startup.asm forrásban található copperlistát. A Howtocode kiadványt a scene tagjai készítik, s freeware, miként a startup.asm is az.

```
        incdir  include:

        include lvo3.0/exec_lib.i
        include lvo3.0/graphics_lib.i
        include lvo3.0/intuition_lib.i
        include graphics/gfxbase.i
        include dos/dosextens.i

        section main,code

s       movem.l d1-a6,-(sp)
        move.l  4.w,a6
        lea     BssStart,a5

        sub.l   a1,a1
        jsr     _LVOFindTask(a6)
        move.l  d0,a3
        tst.l   pr_CLI(a3)
        bne.s   from_cli
        lea     pr_MsgPort(a3),a0
        jsr     _LVOWaitPort(a6)
        lea     pr_MsgPort(a3),a0
        jsr     _LVOGetMsg(a6)
        move.l  d0,To_Reply

from_cli'       move.l  a3,a1
        moveq   #127,d0
        jsr     _LVOSetTaskPri(a6)
        lea     GraphName(pc),a1
        jsr     _LVOOldOpenLibrary(a6)
        move.l  d0,GraphBase(a5)

        lea     IntuiName(pc),a1
        jsr     _LVOOldOpenLibrary(a6)
        move.l  d0,IntuiBase(a5)

        move.l  GraphBase(a5),a6
        move.l  gb_ActiView(a6),oldview(a5)
        sub.l   a1,a1
        jsr     _LVOLoadView(a6)
        jsr     _LVOWaitTOF(a6)
        jsr     _LVOWaitTOF(a6)

        move.l  #mycop,$dff080
wait    btst    #6,$bfe001
        bne.s   wait

        lea     BssStart,a5
        move.l  GraphBase(a5),a6
        move.l  oldview(a5),a1

        jsr     _LVOLoadView(a6)
        jsr     _LVOWaitTOF(a6)
        jsr     _LVOWaitTOF(a6)

        move.l  gb_copinit(a6),$dff080

        move.l  IntuiBase(a5),a6
        jsr     _LVORethinkDisplay(a6)

        move.l  4.w,a6
        move.l  GraphBase(a5),a1
        jsr     _LVOCloseLibrary(a6)

        move.l  IntuiBase(a5),a1
        jsr     _LVOCloseLibrary(a6)

        tst.l   To_Reply
        beq.s   from_cli2
        jsr     _LVOForbid(a6)
        move.l  To_Reply(pc),a1
        jsr     _LVOReplyMsg(a6)

from_cli2       moveq   #0,d0
        movem.l (sp)+,d1-a6
        rts

To_Reply        dc.l    0
GraphName       dc.b    "graphics.library",0
IntuiName       dc.b    "intuition.library",0

        section uninitialized_data_area,BSS

BssStart        OFFSET  0
GraphBase       ds.l    1
IntuiBase       ds.l    1
oldview         ds.l    1

        section mycopper,data_c

mycopdc.w       $100,$0200
        dc.w    $180,0
        dc.w    $8107,$fffe
        dc.w    $180,$f0f
        dc.w    $d607,$fffe
        dc.w    $180,$ff0
        dc.w    $ffff,$fffe
        dc.w    $ffff,$fffe
```

Így könnyű...

CrossDOS

A CrossDOS szolgáltatásairól már egyszer megemlékeztünk ebben a rovatban, de most ismét írunk róla egy másik okból kifolyólag: a konverziós táblák átdefiniálhatósága miatt.

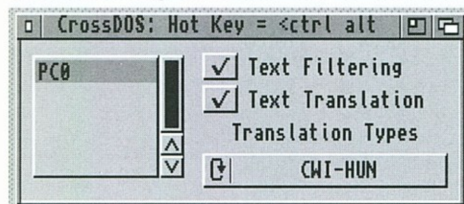
A 3.0-s rendszerrel két konverziós táblázatot kapunk: a nemzetközit (INTL) és a dánt (DANSK), és egy beépített konverziót az ASCII 7 bitest. Ezek használatával lehetőségünk van szöveg file-ok konvertálására. A **Text Filtering** opció bekapcsolásával a CR - CR/LF konverziót és a file végi EOF kezelését kapcsolhatjuk be. A **Text Translation** az egyes karakterek átkódolását engedélyezi. A **Translation Types**-nál van lehetőségünk az egyes konverziós táblák közül választanunk.

Sajnos azonban a magyar területen széleskörűen használt CWI és a sokat szidott 852-s kódkiosztás konverziójára nem működnek tökéletesen. De szerencsére a konverziós táblák száma egyszerűen bővíthető. A *SYS:* egység *L/FileSystem_Trans* alkönyvtárban elhelyezkedő 512 byte-os file-ok használatával történik a kétirányú konverzió. A file-ok nevei automatikusan megjelennek a CrossDOS commodity használatakor.

Ennyi bevezető után jöhetnek a tényleges átszerkesztett konverziós táblázatok. (Terjedelmi okok miatt ebben a számban csak az általunk fontosabbnak tartott CWI kódkiosztás konverziós táblázat kerül közlésre. A 852 kódtábla a következő számban fog megjelenni. De akinek hamarabb van szüksége rá, az hasonló elvek szerint - egy 852-es kódtábla birtokában - maga is elkészítheti.)

A file módosításához először másoljuk át a létező INTL.crossdos file-t CWI-HUN.crossdos névre. Majd valamilyen hexadecimális formátumot támogató file-editor (AZap, esetleg a csak floppyról működő DISCovery) segítségével végezzük el a szükséges módosításokat.

A táblázathoz egyetlen megjegyzés: a szerkesztőség kezdetek óta a 'hullámos




```
CWI-HUN.crossdos

000: 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0a 0b 0c 0d 0e 0f ................
010: 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 1a 1b 1c 1d 1e 1f ................
020: 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 2a 2b 2c 2d 2e 2f  !"#$%&'()*+,-./
030: 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 3a 3b 3c 3d 3e 3f 0123456789:;<=>?
040: 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 4a 4b 4c 4d 4e 4f @ABCDEFGHIJKLMNO
050: 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 5a 5b 5c 5d 5e 5f PQRSTUVWXYZ[\]^_
060: 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 6a 6b 6c 6d 6e 6f `abcdefghijklmno
070: 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 7a 7b 7c 7d 7e 7f pqrstuvwxyz{|}~.
080: 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
090: 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
0a0: 20 ad 9b 9c 5f 9d b3 15 5f 63 a6 ae aa 2d 72 df  -.._.³._c¦®ª-rß
0b0: f8 f1 fd 33 5f e6 14 fa 5f 31 a7 af ac ab 5f a8 øñý3_ .ú_1§¯¬«_
0c0: 85 8f 83 41 8e 8f 92 80 8a 90 88 89 8d 8d 8c 8b ...A............
0d0: 44 a5 95 95 a7 a7 99 78 4f 97 97 98 9a 59 50 e1 D¥..§§.xO....YPá
0e0: 85 a0 83 61 84 86 91 87 8a 82 88 89 8d a1 8c 8b ..a.........¡..
0f0: 64 a4 95 a2 93 93 94 f6 6f 97 a3 96 81 79 70 98 d¤.¢...öo.£..yp.
100: 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0a 0b 0c 0d 0e 0f ................
110: 10 11 12 13 b6 a7 16 17 18 19 1a 1b 1c 1d 1e 1f ....¶§..........
120: 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 2a 2b 2c 2d 2e 2f  !"#$%&'()*+,-./
130: 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 3a 3b 3c 3d 3e 3f 0123456789:;<=>?
140: 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 4a 4b 4c 4d 4e 4f @ABCDEFGHIJKLMNO
150: 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 5a 5b 5c 5d 5e 5f PQRSTUVWXYZ[\]^_
160: 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 6a 6b 6c 6d 6e 6f `abcdefghijklmno
170: 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 7a 7b 7c 7d 7e 7f pqrstuvwxyz{|}~.
180: c7 fc e9 e2 e4 e0 e5 e7 ea eb e8 ef ee cd c4 c1 ÇüéâäàåçêëèïîÍÄÁ
190: c9 e6 c6 f5 f6 d3 fb da db d6 dc a2 a3 a5 5f 66 É ÆőöÓűÚŰÖÜ¢£¥_f
1a0: e1 ed f3 fa f1 d1 aa d5 bf 5f ac bd bc a1 ab bb áíóúñÑªŐ¿_¬½¼¡«»
1b0: 5f 7f 5f 7c 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f _._|____________
1c0: 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f ________________
1d0: 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f 5f ________________
1e0: 61 df 67 50 53 73 b5 74 70 54 4f 64 5f 66 65 5f aßgPSsµtpTOd_fe_
1f0: 5f b1 5f 5f 5f 5f f7 5f b0 b7 b7 5f 6e b2 5f 20 _±____÷_°··_n²_
```

ő' betűt használja hosszú ő-ként (igazodva az akkor már létező magyar szabványhoz), sokan viszont a 'kalapos ő'-t használják. A konverziós tábla az Amiga -> PC irányban mindkettőt megfelelően konvertálja. A PC -> Amiga irányban hullámos ő-vé konvertál. Ez az 193-nál elhelyezkedő f5, ill. a 1a7-nél elhelyezkedő d5 értékek f4, ill. d4 értékűre módosításával megváltoztatható.

DMS problémák

Nem olyan régen jelent meg a DMS 1.11 utódjának számító 1.52/1.53 verzió számot viselő DMS program. E programok néhány hasznos új szolgáltatással bővítették a már lassan elavuló, de ugyanakkor rendkívül széleskörűen használt teljes lemezes tömörítő-program szolgáltatásait.

Ilyen új szolgáltatás a VERIFY lehetősége (alapértelmezésben bekapcsolt), vagy a High Density (1.76 MB) lemezek tömörítésének a lehetősége. Azonban a megvalósítás során néhány apró hibája is lett a programnak, mellyel a korábbi 1.11-es változat nem rendelkezett.

Az, hogy a 68040-es processzornál bekapcsolt Data Cache esetén egy szép GURU-ban gyönyörködhetünk, valószínűleg csak kevés embert bosszant. Az azonban, hogy egyes tömörítési módokkal korábban tömörített file-okra azt mondja, hogy a file sérült és ezek után nem csomagolja szét, az már több mint bosszantó. Hasonlóan kellemetlen, hogy az 1.52 változat nem állította be rendesen a minimálisan szükséges DMS verzióját jelölő byte-ot, így előfordul, hogy ha nem megfelelő verziójú változattal próbálkozunk, akkor a kicsomagolás látszólag rendben történik, ugyanakkor a céllemezre egyetlen byte sem kerül felírásra.

Tehát mielőtt kijelentenénk egy file-ról, hogy rossz, vizsgáljuk meg, hogy melyik verziójú DMS-sel és milyen tömörítési móddal tömörítették (pl. a MaPus segítségével), s ennek megfelelően válasszuk ki a kicsomagoláshoz szükséges DMS-t.

(JOCO)

AMIGADOS Release 2 compatible

A Rendszerbarát

E hónapban is - hasonlóan az elmúlt hónapokhoz - az exec.library rejtelmeivel ismerkedhetünk tovább.

A gyakorlatban sokszor előfordul, hogy egyszerre nem csak egy esemény bekövetkezésére kell várakoznunk. Így egyszerre kell message-ekre és signal-okra várni. Például egy program várakozhat egy Window-hoz kapcsolódó eseményre (pl. close-gadget) és a timer.device message-ére. Ebben az esetben a programnak a Wait() függvény segítségével a signal-okra kell várakoznia. A signal között szerepelnie kell azon portokhoz rendelt signal-oknak is, melyekről message-ek érkezését várjuk.

Az *<exec/ports.h>*-ban definiált MsgPort struktúrát használja a message-port nyilvántartásra. A struktúra *mp_SigBit* mezője a message port-hoz rendelt signal bit számát tartalmazza (nem a bitmaszkot). A Wait számára szükséges bitmaszk az 1L mg_SigBit-szeri balra shiftelésével állítható elő *(1L<<msgport->SigBit)*. Az eredményül kapott maszk OR-olható más signal-ok bitmaszkjával, hogy egyszerre több signal-ra legyen lehetőség várakozni.

Az exec másik általános módszere a taszkok részére a memória és más rendszer erőforrások megosztására a szemaforok (semaphores) alkalmazása.

Minden multitaszking vagy multi-processing rendszerben szükséges az adatok megosztása a függetlenül futó taszkok között. Ha az adat állandó (static), akkor nincs probléma. Ha azonban változó, akkor szükség van olyan módszerre, mellyel a változtatások végrehajtása a másik taszk tudomására adhatók.

Például, egy csomópont (node) hozzáadása egy láncolt listához egyetlen taszk esetében egyszerű. Ha azonban a lista megosztott más taszkokkal, veszélyes lehet. Egy másik taszk végig mehet a listán amíg a változtatás történik, és nem helyes értékű pointert találhat. Még rosszabb a probléma, ha két taszk egyszerre próbálkozik újabb elem listába fűzésével. A szemaforok segítségével az ilyen problémák elkerülhetők.

A szemafor valami olyasmi, mint kulcsot kapni egy lezárt adathoz. Amikor rendelkezel a kulccsal (szemaforral), lehetséges az adatokhoz történő hozzáférés anélkül, hogy az okozott problémák miatt kellene aggódni. Minden más taszk, amely megpróbálja megkapni a szemafort, alvó állapotba kerül addig, míg a szemafor rendelkezésre állóvá nem válik. Az adatokkal kapcsolatos munka befejezése után vissza kell küldeni a szemafort.

A szemaforok korrekt működéséhez két korlátozást be kell tartani:

1.) Minden szemaforral védett adatot használó taszknak szemafort kell kérnie mielőtt az adathoz fordulna. Ha néhány taszk közvetlenül kezeli az adatokat anélkül, hogy először szemafort kért volna, akkor az adatok megsérülhetnek. Ez esetben nem lehetséges biztonságos hozzáférés az adatokhoz.

2.) Holtpont alakul ki, ha egy taszk mely kizárólagos lock-kal rendelkezik a szemaforon, véletlenül meghív egy olyan másik taszkot, mely szintén megpróbál kizárólagos szemafort szerezni ugyanazon az adaton.

Az exec különböző függvényeken keresztül kezeli (beállít, ellenőriz, felszabadít) a szemaforokat.

```
VOID AddSemaphore (struct SignalSemaphore *sigSem);
ULONG AttemptSemaphore(struct SignalSemaphore *sigSem);
struct SignalSemaphore *FindSemaphore(UBYTE *sigSem);
VOID InitSemaphore(struct SignalSemaphore *sigSem);
VOID ObtainSemaphore(struct SignalSemaphore *sigSem);
VOID ObtainSemaphoreList(struct List *sigSem);
VOID ObtainSemaphoreShared(struct SignalSemaphore *sigSem);
VOID ReleaseSemaphore(struct SignalSemaphore *sigSem);
VOID ReleaseSemaphoreList(struct List *sigSem);
VOID RemSemaphore(struct SignalSemaphore *sigSem);
```

A signal-okon alapuló, ún. exec szemaforok használata a legegyszerűbb módszer a megosztott erőforrások védelmére. A taszk alvó állapotba kerül, míg a szemafor elérhetővé nem válik. A SignalSemaphore struktúra a következő felépítésű:

```
struct SignalSemaphore {
  struct  Node ss_Link;
  SHORT   ss_NestCount;
  struct  MinList ss_WaitQueue;
  struct  SemaphoreRequest ss_MultipleLink;
  struct  Task *ss_Owner;
  SHORT   ss_QueueCount;
};
```

ss_Link
egy node struktúra, melyet a szemaforok egymáshoz láncolására szolgál. A ln_Pri és ln_Name mezők a listabeli prioritás és a név megadására szolgálnak publikus hozzáféréskor. Ha a szemafor nem publikus, akkor az ln_Name és ln_Pri mezők NULL értékűek maradhatnak.

ss_NestCount
egy egymásba ágyazási számláló, mely azt tartalmazza, hogy az aktuális tulajdonosnak hányszoros lock-ja van a szemaforon (azaz hány kulccsal rendelkezik).

ss_WaitQueue
a List struktúra fejléce, mely a szemaforra várakozó más taszkok listáját tartalmazza.

ss_MultipleLink
az ObtainSemaphoreList() függvény által használt mező.

ss_Owner
a jelenlegi tulajdonos taszkra mutató pointer.

ss_QueueCount
a szemaforra várakozó más taszkok száma.

Legcélszerűbb alkalmazása a SignalSemaphore struktúrának, hogy egy megosztott adat struktúra alapjaként használjuk, pl.

```
struct SharedList {
  struct SignalSemaphore sl_Semaphore;
  struct MinList         sl_List;
};
```

A SignalSemaphore struktúra inicializálására szolgál az InitSemaphore függvény. E függvény inicializálja a list struktúrát, az ss_NestCount és a ss_QueueCount számlálókat. A szemafor neve és prioritása nem kerül befolyásolásra.

Az alábbi rövid kódrészlet létrehoz és inicializál egy szemafort a korábbi SharedList struktúra alapján.

```
struct SharedList *slist;
if (slist=(struct SharedList *)
      AllocMem(sizeof(struct SharedList),
      MEMF_PUBLIC|MEMF_CLEAR))
{
   NewList(&slist->sl_List);
      /* Initialize the MinList         */
   InitSemaphore(
      (struct SignalSemaphore *)slist);
      /* And initialize the semaphore */

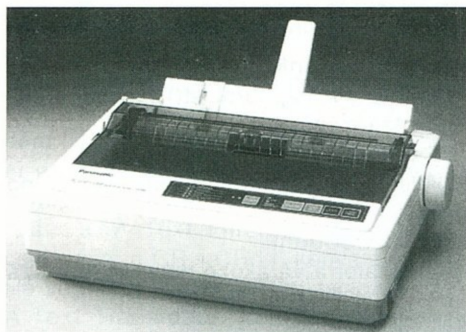
      /* The semaphore can now be used. */
}
   else printf("Can't allocate structure\n");
```

Ezzel a rendelkezésre álló hely végére értünk, legközelebb itt folytatjuk.

(JOCO)

Hardware bazár

Panasonic KX-P1150 pontmátrix nyomtató



A kilenc tűs nyomtatók használata egyre jobban visszaszorulóban van, helyüket a cégeknél az egyre olcsóbb 24-tűs, tintasugaras és lézer nyomtatók veszik át. Rendelkeznek azonban egy olyan tulajdonsággal, mellyel néhány felhasználási területen továbbélésük teljesen indokolt. Ilyen pl. az ára, mely alacsonyabb az említett nyomtató típusoknál, és ugyancsak hasonló szempont a fenntartási költség: a festékszalagok olcsók, többször is felújíthatóak. A KX-P1150-t elsődlegesen diákok, ill. otthoni felhasználók részére tervezték.

A nyomtató tolótraktorral mozgatja a leporellót, ami lehetővé teszi a papírral való takarékoskodást: a húzótraktoros megoldással ellentétben, itt nem keletkezik egy üres oldal minden nyomtatáskor. Lehetőség van (a leporelló kifűzése nélkül is) egyedi lapokra (ill. borítékra) nyomtatni. A nyomtató automatikusan betölti a behelyezett papírlapot (az automatikus betöltés szoftverből kikapcsolható). De lehetőség van külön lapadagoló vásárlására is.

A nyomtató 3 draft (vázlatminőség) és 4 NLQ (közel levélminőség) karakterkészlettel rendelkezik. Draft módban pica, elite és micron betűtípussal, NLQ módban Courier, Roman, Bold PS és Sans Serif betűtípusokkal nyomtathatunk. A draft karakterek 9×9, az NLQ karakterek 18×18 pontból állnak. A nyomtatási sebesség draft módban 160 és 240 cps (karakter/másodperc), mely NLQ módban 32 ... 35 cps-re csökken. Lehetőség van többféle kódtábla beállítására, így csupán a hosszú ékezetes ő, ill. ű miatt nem szükséges teljesen grafikusan nyomtatni a magyar nyelvű leveleket.

A nyomató maximálisan 214×240 dpi felbontással képes grafikákat nyomtatni.

A nyomtató rendelkezik egy hasznos lehetőséggel is: módunkban áll az ún. hexadecimális nyomtatás bekapcsolására. Ebben az üzemmódban a számítógéptől

Roman
! "#$%&'()*+,-

érkező összes adatot az ASCII karakterek helyett, hexadecimális számok formájában nyomtatja ki. A vezérlőszekvenciák is kinyomtatásra kerülnek.

A nyomtató tartozéka egy 3,5 "-es lemez, mely a nyomtató Windows alatti meghajtó szoftverét, DOS alatti nyomtatóbeállító programot, parancs referencia programot, valamint az ESC szekvenciák leírását tartalmazza. Ha valamilyen ok miatt nem lehetséges egy programban a KX-P1150-es nyomtató kiválasztása, akkor használhatjuk az Epson FX-850, vagy az IBM Proprinter III emulációt is.

A nyomtatóhoz magyar nyelvű kezelési utasítást, rövid üzembe helyezési útmutatót és a lemez DOS alatti programjainak leírását tartalmazó használati utasítást kapunk.

(JOCO)

Magyarországi forgalmazó:
Intec Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.

Színes képdigitalizáló C-64-re



Megdöbbentő lehetőség a C-64 tulajdonosok számára az a színes képdigitalizáló, amely tesztelés céljából a kezünkbe került. A készülék a gép USER-portjára csatlakoztatható, egy video bemenettel van ellátva, ahová bármilyen külső videojel csatlakoztatható (pl. videokamera, videolejátszó). Található még a digitalizálón két pot-méter, ami a fényerő és kontraszt beállítására szolgál. Tesztelésünk folyamán a gyári beállítások megfelelőnek bizonyultak. A kimentett kép KOALA-Paint formátumban kerül a lemezre, amit bárhol felhasználhatunk a továbbiakban. A digitalizált kép a hasonló készülékek képminőségéhez képest meglepően jónak bizonyult a 16 valódi színnek köszönhetően, így a C-64 számítógép lehetőségeit teljes mértékben kihasználja. A hozzá adott szoftver angol és német nyelvű.

A mellékelt lemezen három szoftver található, az egyik a digitalizáló program, a másik a tárolt képek gyors megtekintésére szolgál, a harmadik demo-szerűen jeleníti meg a képeket. A könnyű kezelhetőség érdekében magyar, angol, német nyelvű, képekkel illusztrált dokumentáció található a csomagban.

A termék német gyártmány, hazai forgalmazója az ACOMP Kft. A készülék 1592,- Ft + ÁFÁs áron kerül forgalomba, amely postai utánvétellel is megrendelhető a vidéki vásárlók részére.

Chris

Mi lesz veled Amiga?

A Commodore tündöklése és bukása?

Megtörtént. A rossz előjelek után bekövetkezett az, amire igazán senki sem számított. 1994 április 29-én du. 4 órakor a Commodore International Ltd. önfelszámolási eljárást jelentett be, sorozatos veszteségei miatt, a hitelezők nyomásának engedve.

Néhány órával később a BBS-eken és az elektronikus hálózatokon megjelentek az első hírek, amelyeket nyomban újabbak követtek - elszabadult a pokol. "Vége a Commodore-nak, csődbe ment a Commodore, a Commodore-t megvásárolta XY cég". Ilyen és ehhez hasonló levelek tucatjai jelentek-, jelennek meg ma is. A Commodore egy világcég - ahhoz, hogy megértsük pontosan mi is történik, meg kell ismernünk felépítését.

A Commodore felépítése

Az, amit általában Commodore néven emlegetnek, valójában sok kisebb-nagyobb egymással szoros kapcsolatban álló cég együttese. Ezeket a cégeket fogja össze a Commodore International Ltd, amelynek székhelye a Bahama szigeteken található. A különböző országokban működő Commodore egységek külön cégek, de alapvetően függenek a központtól, az ő irányításával végzik az értékesítést. A fejlesztés az USA - West Chester központú Commodore Business Machines Inc. (CBM) kezében van.

Az önfelszámolási eljárást a Commodore International Ltd. jelentette be, a Bahama szigeteken használatos terminológia szerint: felszámolási eljárás. Ez lehetővé teszi egy olyan befektető keresését, aki hajlandó megvásárolni a felszámolandó cég tulajdonában lévő értékeket: raktárkészleteket, technológiát vagy akár a nevet és a védjegyet is.

A jelen

Nos jelen pillanatban éppen ennek a befektetőnek a keresése folyik a Commodore-nál. Sokféle hír keringett, amelyekben jól ismert cégek bukkantak fel: Sony, Philips, Hewlett Packard és még sorolhatnám. Az utolsó hetek hírei szerint a Commodore közel jár a megállapodáshoz egy ázsiai céggel.

A hivatalos álláspont

A GURU a tények kiderítésének érdekében magát **Helmut Jost**-ot, a németországi **Commodore Büromaschinen GmbH** vezetőjét kereste meg telefonon, aki szakított időt a magyar olvasók tájékoztatására.

GURU: Sokféle, egymásnak ellentmondó hír kering a Commodore-ról, csődeljárásról. Mi az igazság valójában?

JOST: A Bahama szigeteken levő Commodore International önfelszámolási eljárást jelentett be. A többi cég egyelőre változatlanul folytatja munkáját.

GURU: Úgy hallottuk, hogy a Commodore eladásával kapcsolatos tárgyalások előrehaladott állapotban vannak. Talán már megtalálták azt a céget, aki képes talpraállítani a Commodore-t?

JOST: Igen, tárgyalások folytak/folynak több céggel is. A legbiztatóbb egy kelet-ázsiai cég, akit a tárgyalások befejezéséig nem nevezhetek meg, aki a tervek szerint átvenné a Commodore nevet, logót - védjegyet, technológiát.

GURU: Mi lesz az Amigával ezek után?

JOST: A tárgyalások alapján ez a bizonyos ázsiai cég - amely a világ tíz legnagyobb elektronikai cége közé tartozik - átvenné a nyereséges Commodore vállalatokat. Ezek közé tartozik többek között a C= UK, C= Germany. Az Amiga megmarad a jelenlegi formájában, a cég tovább kívánja vinni az Amiga vonalat, továbbfejlesztik a gépeket. A fejlesztés továbbra is az USA-ban marad, és azok végzik akik eddig is ezzel foglalkoztak.

GURU: Most már csak az a kérdés, mikorra fejeződnek be a tárgyalások?

JOST: Erre jelenleg nem tudok pontos választ adni.

Ez az interjú május 22-én készült, és a cikk írásakor (június 4.) még nem történt meg a megállapodás bejelentése.

Ha Jost-nak igaza van és fent említett feltételek mellett létrejön az üzlet, akkor az a Commodore és az Amiga számára ez az egész változás nemcsak hogy nem rossz, de kifejezetten jó hír. Megmarad a Commodore név - csak a tulajdonos változik. Megmarad az Amiga - egy tőkeerős cég képes arra, amire a hosszú ideje anyagilag gyengélkedő Commodore nem volt képes: sok pénzt fektetni a fejlesztésbe, időben megjelenni a versenyképes, modern termékekkel.

Befejezésképpen közöljük annak a cégnek a nevét, amelyet a legtöbbször emleget a nyomtatott és elektronikus sajtó a Commodore tárgyalásokkal kapcsolatban. Ez az elektronikai óriáscég nem más, mint a - Samsung. A Samsung korábban is jó kapcsolatba állt a Commodore-ral, ugyanis a C= márkanév alatt megjelenő monitorokat ő gyártja.

Egy biztos - a tárgyalások folynak, és az elkövetkezendő néhány hétben minden eldől. A következő GURU-ban már nagy valószínűséggel a végeredményt közölhetjük a Commodore értékesítésével kapcsolatban. Addig is szorítunk az Amigának - magunknak.

Marinov 'Gaborca' Gábor

MICROBOTICS

M1230 XA II

Előbb-utóbb minden A1200 tulajdonos szeretne valamilyen komolyabb szoftvert futtatni a gépén, ám ezen törekvései közepette meglepően komoly korlátokba fog ütközni. Régi Commodore hagyomány, hogy valamit mindig kihagyunk a gépből, ám a megfelelően egyszerű és nem utolsósorban olcsó bővítésről nem gondoskodunk. Az A1200-tól már joggal elvárhatná az ember, hogy ne tekintsék játékgépnek, mint ahogy a 3.0-s rendszerrel nem is az. Nos visszatérve a korlátokra, az első és legfontosabb a memória: a 2 Mbyte agyonterhelt chip ram igen kevés, és lassítja azt a szerencsétlen 68EC020-at is. Sajnos minden forgalomban lévő Ram bővítő kártya igen drága, főleg ha figyelembe vesszük, hogy a temérdek pénzért a Ram-on kívül nem sok mindent kapunk. A nem sok minden alatt értendő egy óra és foglalat a matematikai koprocesszornak. A memóriabővítés korántsem elhanyagolható előnye, hogy némi Fast Ram hozzáadása után gépünk sebessége az eredeti kétszeresére növekszik. Már egy megabyte memória hozzáadása esetén is a rendszer a Fast Ram-ba töltődik, s marad még 600 kbyte saját célokra.

A második korlát a sebesség: bizony, már minden komolyabb szövegszerkesztő, netán valamilyen képfeldolgozó program többet kíván mint egy 14 MHz-en ketyegő 68020-as. A szoftvereket persze lehet szidni, hogy vajon mitől olyan lassúak, azonban evvel semmilyen gond nem oldódik meg. Egy harmadik probléma a matematikai társprocesszor, melynek ugyan a cég hagyott helyet az alaplapon, csak megspórolt neki egy foglalatot. S pici szépséghiba ugyan, de az óra is kimaradt, aminek szintén vannak furatok a gép panelján, de a gépi forrasztásos technológiának köszönhetően gondosan eltömve ónnal. Akinek nem kenyere a pákaforgatás, annak mind a koprocesszor, mind az óra beépítése komoly gondot okozhat. A gép fent említett hiányosságait természetesen minden komoly Amiga kiegészítőket gyártó cég felismerte, s elkezdte gyártani turbókártyáit, melyek egyidejűleg segítenek minden gondon. Bővítőhelyet tartalmaznak SIMM modulok számára, koprocesszor foglalatot, órát, s nem utolsósorban egy gyorsabb CPU-t. Ez a gyorsabb CPU lehet egy 28 MHz-es 68020-as is, ám a legelterjedtebb, turbókártyákon használt processzortípus a 68030-as. Jelen pillanatban még nincs 68040-est tartalmazó kártya, aminek pontos okát nem ismerjük. Egy lehetséges indoklás szerint nem tudták megoldani a működés során keletkező hő elvezetését, más vélemények szerint meg teljesen felesleges A4000-t fabrikálni egy A1200-ból.

E cikkben egy Microbotics gyártmányú turbókártyát szeretnénk részletesebben ismertetni. A kártya M1230 XA II típusmegjelölés alatt szerepel, s mint azt már a neve is mutatja, egy 68030-ast tartalmaz. A kártya kapható 33, 40, ill. 50 MHz-es CPU-val is, amelyek közül a 40 MHz-es processzor EC, azaz nem tartalmaz MMU-t, bárki bármit mond. Ez egy átlagos felhasználónak nem katasztrófa, de ha valaki programozni akar, nem árt ha van. A kártyán mind a CPU, mind az órajel oszcillátor tokozva található, melynek köszönhetően egy esetleges csere minden gond nélkül megoldható. A matematikai processzor számára egy PGA tok található a kártyán, mellette az oszcillátor foglalatával. A koprocesszor működhet a CPU-val közös oszcillátorról, de attól függetlenül egy sajátról is.

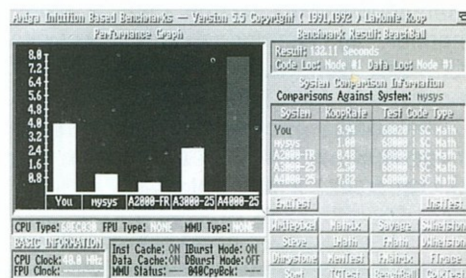
A kártya egy darab 32 bites, 72 csatlakozóponttal rendelkező SIMM modul számára tartalmaz foglalatot. Az a típusú SIMM modul kapható 1-től 128 MByte méretig, amelyek közül a kártya mindet tudja kezelni. A leggyorsabb modul amit a kártya kezelni tud 40 ns-os, a leglassabb pedig 100. A memória automatikusan konfigurálódik AmigaDOS 3.1 alatt, 3.0-n pedig a szükséges chunk-ot szoftver adja hozzá a memórialistához. A szoftveres hozzáadás több úton történhet. Az első, legelőnytelenebb megoldás a kártyához adott AddXAMem program bemásolása a WBStartup könyvtárba. Ilyenkor a memória a gép boot folyamatának legvégén lesz elérhető a rendszer számára, ezért az addig töltött könyvtárak, device-ok mind a lassú Chip ramban nyílnak. Szerencsére a cég ajánl egy másik megoldást is, az AutoXA utility formájában, mely futtatásakor felinstallál egy reset rezidens programot, ami ezek után minden újraindításkor már az expansion ill. az exec megnyitása után hozzáadja a megfelelő bejegyzést a memórialistához. Ilyenkor a rendszer a fent említett két könyvtár kivételével a gyors, 32 bites memóriába töltődik, s sokkal gyorsabban fog futni.

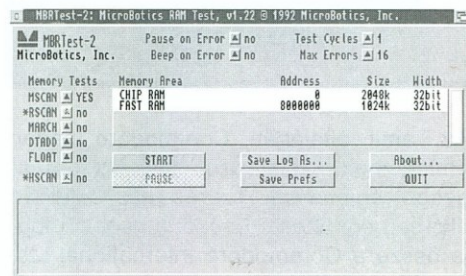
a kártyához adott szoftverek között található egy memóriatesztelő program, valamint az AIBB 5.5 verziója. Az egyik legfontosabb utility a SetXA, melynek segítségével beállíthatjuk a kártyára általunk installált alkatrészek paramétereit. A program az adatokat a kártyán található EEPROM-ba írja fel.

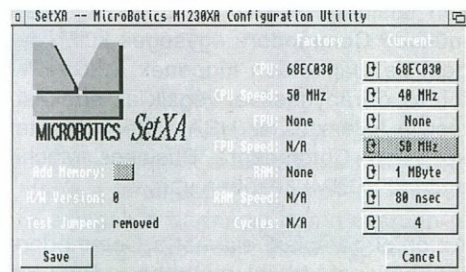
A kártya összességében kellemes benyomást kelt. A rajta található tokok (mind a SIMM modul, mind a koprocesszor számára) nagyon jó minőségűek. Az installálás a gépkönyv szerint leírt módon megcselekedhető, a kártya néhány meggyőző erejű mozdulat segítségével az alsó bővítőnyílásba helyezhető.

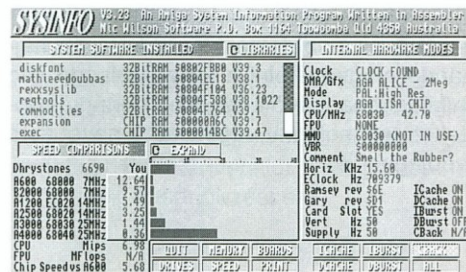
Prunoki

A rendszer, melyen a tesztek készültek, 1 Mbyte 80 ns-os ramot tartalmazott. Az AIBB képernyőjén az oszlopdiagrammoknál látható mysys egy standard A1200-on lett felvéve.



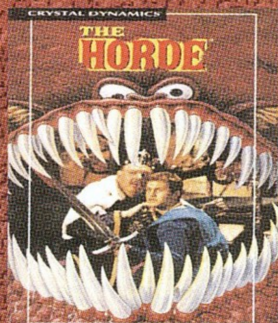






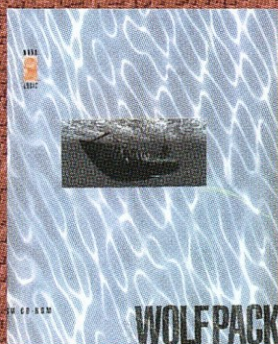
CD-ROM NEWS

Üdvözlök mindenkit e havi CD-ROM körképünk olvasójaként. A már jól megszokott rovatban most is a legújabb CD-ROM-on megjelent programokból nyújtunk ízelítőt. Négy játékról lesz szó. A CD-ROM-okat e hónaptól kezdve az **Automex Kft** biztosítja számunkra. Mindegyik CD megvásárolható a cég Bp., Wesselényi u. 21. sz. alatti boltjában. Most pedig lássuk az e havi érdekességeket!



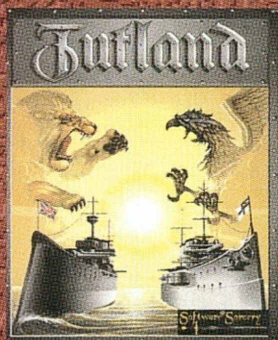
The Horde/Crystal Dynamics (PC CD-ROM)

Chauncey, a főhős elég szerencsétlen, de mégis sokra becsülik a királyi udvarban, mivel megmentette a király életét, amikor egy ünnepségen a torkán akadt a falat az uralkodónak. Kronus Maelor az udvari kancellár nem tartja ezt túl viccesnek, és elküld minket egy nagy feladat végrehajtására: Meg kell szabadítsuk a vidéket a horda támadásaitól. A horda egy vörös szörnyekből álló csapat, amely minden útjába eső dolgot elfogyaszt. A zöldségektől kezdve, a fákon át, a házakat, teheneket... azaz mindent amit meglátnak. Őket kell tehát a királytól kapott mágikus kardunk segítségével megállítanunk. A játék közben izometrikus 3D grafikával látjuk a falut, ott kell pénzünkből gazdálkodva fejlesztéseket eszközölni (pl. teheneket venni), majd megvédeni a falut a körök végén az egyre erősödő támadásoktól. (Természetesen egyre jobb fegyvereket tudunk vásárolni mi is.) A játék egy igen kellemes akció-stratégia elegy, egy rendkívül humoros történettel megspékelve. A kivitelezésre nem lehet panasz: digitalizált video profi színészek közreműködésével az intróban és az átvezető animációkban. Ez egy igen kellemes CD-s játék, amivel egész hosszan, jól el lehet lenni.



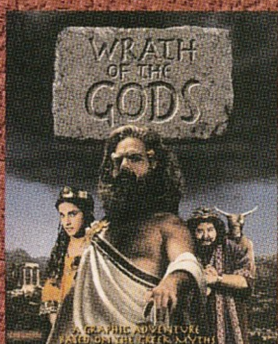
Wolfpack/Novalogic (PC CD-ROM)

Három évvel az első megjelenése után újra kiadták a Wolfpack című tengeralattjáró-szimulátort, de most már CD-n. A játék az eredetihez képest mindössze annyit változott, hogy a program elé raktak egy több mint egy perces 3D-Studios animációt. Mondjuk ez az aláfestő-zenével együtt fergeteges, teljesen filmszerű intrót eredményez, de azért ez nem egy óriási változtatás az eredetihez képest. A program maga élvezetes. Akik kedvelik a tengeri csatákat, azok kellemes órákat tölthetnek vele. A CD-s csúcstechnika-őrülteknek nem okoz valószínűleg hosszú távú és maradandó élményt.



Jütland/Software Sorcery (PC CD-ROM)

Ez egy igen klassz, az első világháború nagy tengeri ütközeteit feldolgozó program. A német birodalmi flotta vagy az angol királyi flotta vezetőjeként játszhatjuk újra az eseményeket. A programot nagyon feldobja az SVGA grafika, a rengeteg digitalizált hang és video. A csaták rendkívül eredeti szimulációját nyújtja a program. Főleg stratégiai, de a konkrét ütközeteket is végig mi irányítjuk. Játszható szimpla ütközet, kampány vagy akár a teljes háború is. Irányíthatunk egy hajót, egy hajó-szakaszt vagy teljes flottát is. A program jó képet ad a kor fegyverzetéről, az akkori helyzetről, és még sok mindenről. Rendkívül profin kidolgozott szimuláció, főleg stratégiai játék kedvelőknek.



Wrath of the Gods/Maxisn (WINDOWS CD-ROM)

Ez egy, a ma már megszokottá váló video-grafikát használó kalandjáték. Görögországban játszódik, az ókori görög mítoszok legismertebb figuráival találkozhatunk. Rengeteg helyszín van a játékban, és ezek között szabadon mozoghatunk, így hosszan el tudunk szórakozni a programmal. A grafikája digitalizált képek és videok segítségével készült. Rengeteg kalandon esünk át, míg visszaszerezzük királyságunkat. Quicktime video-formátumot használ a program. A videok minősége igen jó, és ami nagyon fontos: nincsenek hosszú várakozási idők, ezáltal és a kényelmes ikonos rendszer révén jól játszható a játék. Igen kellemes szórakozást nyújt ez a sok gondolkodtató feladványt felvonultató kalandjáték. Aki kedveli a görög mitológiát vagy a szép grafikájú kalandjátékokat, azoknak mindenképpen ajánlható.

Charlie

FastLane Z3

Az Amiga 4000-es megjelenésekor sokan kifogásolták az SCSI vezérlő hiányát, valamint kevesellték az alaplapon elhelyezhető RAM modulok számát. Nos az Advanced Systems & Software cég FastLane Z3 kártyája ezen a két alapvető hiányosságon segít, nem is akárhogyan. A FL Z3 max. 256 MB 32 bites memóriának (16 MB-os modulokkal, 4 MB-os modulokkal 64 MB) és egy FAST SCSI II-es vezérlőnek ad helyet.

A FastLane az első valódi Zorro III-as (Amiga 3000/4000-esekben található 32 bites bővítőhely) kártyák közé tartozik. Ennek - és kiváló minőségének - köszönheti, hogy 1993-ban az év "legjobb Amiga 4000-es bővítésének" és "legjobb merevlemez vezérlőjének" választották Németországban az újságírók.

Sokat lehetett hallani az Amiga 4000-esekben található buszvezérlő áramkör, a BUSTER hibás működéséről. Valóban, a korai Amiga 4000-es gépekben a -09 verziószámú IC található, amelyet később a -11 váltott fel. A -09-ben több hiba is található, amelyet utólag korrigáltak a fejlesztők. Nos az AS&S-t nem zavarta meg ez a kis közjáték - a FastLane kifogástalanul működik mind a régi, mind az új Amiga 4000-esekben. A kártya mellé egy kis IC (nem a BUSTER) is jár, amelyet korábbi Amiga 4000-esekben kell kicserélni a kártya kifogástalan működéséhez. Amiga 3000-es gépekben a kártya működését nem garantálja a cég.

A tetszetős csomagolás felbontása után a dobozból előkerül maga a kártya, az A4-es formátumú 40 oldalas kézikönyv, egy lemez, a lemezen található programokhoz egy kisebb kézikönyv, egy nagyon hosszú SCSI kábel, egy kisebb kábel, a csere IC és a regisztrációs kártya. A kisebb kábel gép előlapján lévő LED bekötéséhez szükséges.

A Fast SCSI II-es kontroller tényleg gyors. A mellékelt táblázatok egy 1.8 GB-os Quantum Prodrive-val mért eredményeket mutatják; a maximális RAW (a fájlrendszer nélküli) SCSI olvasási sebesség 3.1 MB/s. A fájlrendszerrel ez az érték max. 2.7 MB/s a DiskSpeed 4.1 tesztprogram szerint, figyelemreméltó a tekintélyes szabad CPU idő, amely a DMA adatátvitelnek köszönhető. Az átviteli értékek azonban megtévesztőek: erősen függenek a merevlemeztől; az AS&S szerint egy ST11950N típusú meghajtóval 7MB/s sebességet mértek a DiskSpeed 4.2-vel, miközben a program 82 % szabad CPU időt jelzett. Megjegyzendő, hogy a kártya külső SCSI csatlakozója a hagyományos nagyméretű SCSI felület, és nem az új mini csatlakozó.

A RAM bővítéshez a FL-en 16 db 36-kivezetésű (PC-kben elterjedten használt, az Amiga 4000-esével nem megegyező) SIMM memóriamodul helyet találunk. Mivel egy ilyen modul 8 bit szélességű (kapacitása lehet 1, 4 vagy 16 MB), egyszerre 4 modullal vagy ennek többszörösével (a 32 bites elérés miatt) kell bővítenünk a memóriát (minimum 4, 16 vagy 64 MB-os lépésekben a SIMM kapacitásától függően). Használhatunk 60, 80 vagy 100 ns elérésű idejű RAM-okat, a cég természetesen a 60 ns-osat ajánlja. Az AS&S szerint a gyors RAM-ok esetén az elérési idő csak 5 %-kal lassabb mint az alaplapon lévő Fast RAM-é. Saját mérések szerint (70 ns RAM-okkal, amelyek 60 ns-osnak kofiguráltam) ez kb. 30%.

A kártyához adott szoftverek külön dicséretet érdemelnek mind mennyiségüket, mind minőségüket tekintve.

Az SCSIConfig a Commodore HDToolBox programját helyettesíti, segítségével olyan paramétereket is beállíthatunk, amelyet a Commodore programmal nem, ráadásul a felhasználói felülete is sokkal tetszetősebb...

A UnitControl program az egyes SCSI meghajtók parancsainak kiadására szolgál (pl. motor leállítás, lemez kiadás, szinkron/aszinkron mód stb.).

Két nagyobb lélegzetvételű program is jár a kártyához: DynamiCache és CDrive. A DynamiCache, mint a nevéből is kiderül egy lemez cache program, és bármely meghajtóval képes együttműködni a több GByte kapacitású merevlemeztől a 880 kB-s hajlékonylemezekig. Intelligens algoritmusok olvassák előre a lemez tartalmát a Dynamicache pufferébe, amely jelentősen gyorsíthatja az olvasási/elérési sebességet.

A CDrive egy teljes értékű CD-ROM-fájlrendszer, amely lehetővé teszi a vezérlőre kötött CD-ROM-meghajtóba helyezett lemezek elolvasását. A CDrive jelenleg az ISO 9660 Level 1, Level 2, Rockridge és a High Sierra formátumokat támogatja.

Összefoglalva a FastLane Z3 egy professzionális, megbízható kiegészítés - profiknak. A gyors SCSI II-es illesztő, a könnyen és olcsón 64 MB-ig bővíthető RAM jó befektetés mindazoknak, akik nagy és gyors háttértárat szeretnének kezelni, valamint akiknek nem elegendő az alaplapon lévő max. 16 MB Fast RAM - tipikusan a 3D-s grafikával foglalkozóknak.

A kártya ára Németországban 800 DM körül van, Magyarországon megrendelhető a Thalympex-nél.

Marinov 'Gaborca' Gábor

```
MKSoft DiskSpeed 4.1  Copyright © 1989-91 MKSoft Dev.
------------------------------------------------------------
CPU: 68040  OS Version: 39.106  Normal Video DMA
Device:  GCA1:    Buffers: 300
Comments: Guantum 1800S, Amiga 4000/040 + FastLane Z3

CPU Speed Rating: 3107

Testing directory manipulation speed.
File Create:          205 files/sec  |  CPU Available: 19%
File Open:            327 files/sec  |  CPU Available: 2%
Directory Scan:      1936 files/sec  |  CPU Available: 3%
File Delete:          730 files/sec  |  CPU Available: 0%

Seek/Read:           1487 seeks/sec  |  CPU Available: 13%

Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:       165462 bytes/sec  |  CPU Available: 37%
Write to file:     190032 bytes/sec  |  CPU Available: 35%
Read from file:    176123 bytes/sec  |  CPU Available: 34%

Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:       719636 bytes/sec  |  CPU Available: 60%
Write to file:     934678 bytes/sec  |  CPU Available: 58%
Read from file:   1130496 bytes/sec  |  CPU Available: 47%

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:       952510 bytes/sec  |  CPU Available: 81%
Write to file:    1364652 bytes/sec  |  CPU Available: 84%
Read from file:   2623074 bytes/sec  |  CPU Available: 74%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:      1891088 bytes/sec  |  CPU Available: 82%
Write to file:    2394895 bytes/sec  |  CPU Available: 91%
Read from file:   2769580 bytes/sec  |  CPU Available: 91%

Testing with a 512 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Create file:       173652 bytes/sec  |  CPU Available: 41%
Write to file:     190208 bytes/sec  |  CPU Available: 43%
Read from file:    192896 bytes/sec  |  CPU Available: 40%

Testing with a 4096 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Create file:       707230 bytes/sec  |  CPU Available: 63%
Write to file:     893505 bytes/sec  |  CPU Available: 62%
Read from file:   1119232 bytes/sec  |  CPU Available: 53%

Testing with a 32768 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Create file:       940434 bytes/sec  |  CPU Available: 80%
Write to file:    1372823 bytes/sec  |  CPU Available: 82%
Read from file:   2146304 bytes/sec  |  CPU Available: 73%

Testing with a 262144 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Create file:      1900544 bytes/sec  |  CPU Available: 74%
Write to file:    2424832 bytes/sec  |  CPU Available: 86%
Read from file:   2608398 bytes/sec  |  CPU Available: 84%

Average CPU Available: 52%  |  CPU Availability index: 1615
```

memória bővítő + SCSI II vezérlő

```
MKSoft ScsiSpeed 4.1  Copyright © 1989-91 MKSoft Development
-----------------------------------------------------------
CPU: 68040  AmigaOS Version: 39.106  Normal Video DMA
Device: z3scsi.device:5
Comments: ScsiSpeed 4.1

CPU Speed Rating: 3548


Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:     216115 bytes/sec  |  CPU Available: 49%

Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:    1426636 bytes/sec  |  CPU Available: 60%

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:    3090022 bytes/sec  |  CPU Available: 86%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:    3119513 bytes/sec  |  CPU Available: 93%

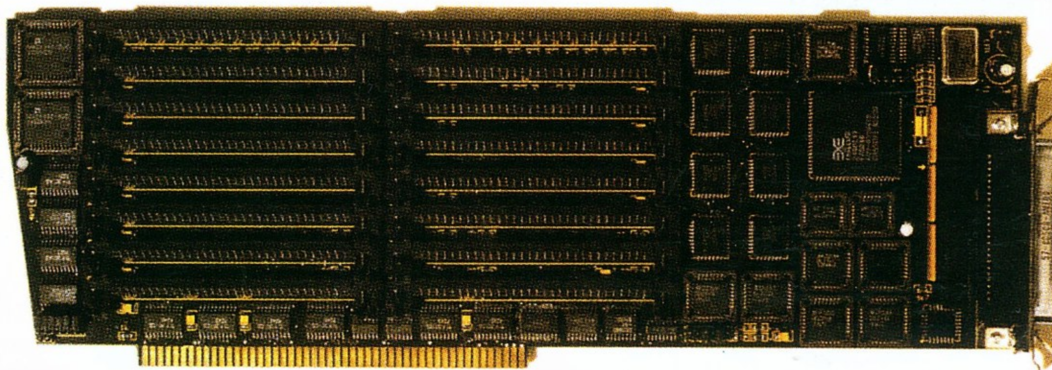
Testing with a 512 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:     215142 bytes/sec  |  CPU Available: 48%

Testing with a 4096 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:    1204019 bytes/sec  |  CPU Available: 65%

Testing with a 32768 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:    2686976 bytes/sec  |  CPU Available: 77%

Testing with a 262144 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:    3103993 bytes/sec  |  CPU Available: 84%

Average CPU Available: 70%  |  CPU Availability index: 2484
```



Brilliance 2.0

Nemrég kaptuk kezünkbe a Digital Creations Brilliance rajzolóprogramját, s máris itt a következő változat. A 2.0 kódját 95 %-ban újraírták... ahogyan a cégnél mondták: "a sebesség miatt, hogy gyorsabb legyen".

Nos, akik foglalkoztak vele azok tudják, hogy a Brilliance 1.0 jelenleg a leggyorsabb rajzolóprogram Amigán - most úgy tűnik lesz egy még gyorsabb, a Brilliance 2.0. Továbbra is két programból áll a Brilliance csomag: egy a 2-256 színű rajzoláshoz (Brilliance) és egy a 24 bites, ill. HAM módokhoz (TruBrilliance). Az újdonságok: RubThru mód, amely lehetővé teszi különböző munkaképernyők tartalmának tetszőleges keverését. Egy nagyon jó hír az animátoroknak: a Brilliance 2.0 képes tetszőleges számú animációs képkocka "átvilágítására". A Brush-ok pszeudo 3D-s mozgatásának meghatározásakor felbukkanó "Move" ablak beállításait elmenthetjük későbbi felhasználás céljaira. Létrehozhatunk a látható területnél nagyobb képernyőket, és ezeket görgethetjük. ANIM7 animációs formátum támogatása.

Image FX 2.0

Nem tétlenkedtek a Nova Design fejlesztői sem az elmúlt fél évben. Az 1.5-ös verzió után most itt a 2.0. Sok új eszközt, effektet találhatunk benne - érdekes újdonság, hogy a legtöbb képmódosító effekt hatását egy kis ablakban előre látjuk (preview). Természetesen vannak új fájlformátumok is: FrameStore (Video Toaster), BMP (PC).

A loader modulok között most már EPSON scanner-hez valót is találunk, valamint jelentősen javították a 24 bites színes nyomtatás minőségén is. A kimentett képekhez az ImageFX 2.0 kívánságra egy kis képet is elment, amelyet betöltéskor, a fájlkiválasztásnál automatikusan megmutat. Már az IMFX 1.0 képes volt Arexx-en keresztül kommunikálni - a 2.0-ban természetesen ezt is továbbfejlesztették: a "MicroRecording" segítségével felvehetjük tennivalóinkat egy Arexx makróba anélkül, hogy az Arexx nyelvhez értenünk kellene. És végül egy bonusz hír az EGS kompatibilis grafikus kártya tulajdonosoknak, az IMFX 2.0 elkészült EGS környezethez is.

Marinov 'Gaborca' Gábor

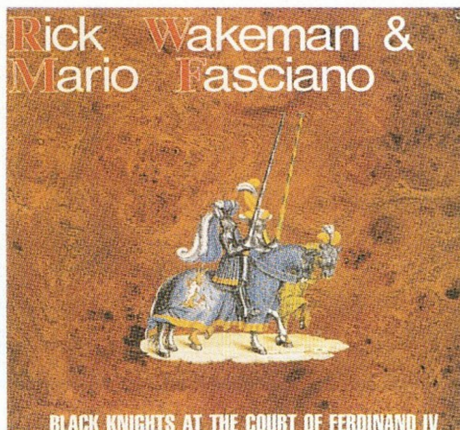
Ebben a hónapban a VIDEON CD Kft (Budapest VIII., Baross tér 9.) boltjából csemegéztünk. Az alábbi CD-ket és még rengeteg más újdonságot és különlegességet megtalálhatjátok a VIDEON CD boltban. Az üzlet színvonalas kiszolgálással és egyedi választékkal áll az érdeklődők rendelkezésére.



Chick Corea Elektric Band
Light Years

Egy újabb jazz csemege a GRP-tól az 1987-es Chick Corea lemez, természetesen ez is digitális mesterszalagról és természetesen kiváló minőségben. Chick Corea, illetve valódi nevén Anthony Armando Corea 1941-ben szerencséltette a világot megszületésével. Azóta a világ egyik legjobb billentyűse és zeneszerzője. A karrierje 1972-ben kezdett kicsúcsosodni, amikor is Corea a Return to Forever nevű társulattal készítette a jobbnál jobb jazz-rock lemezeket. Ebben a csapatban játszott az azóta már önállóan is hatalmas hírnévre szert tett Al DiMeola. Később Corea visszatért a jazz-hez, különböző zenekarok és híres sztárok kíséretében készíti újabb és újabb lemezeit, mindig más és más hangzásvilágot felhasználva. Ezen a lemezen a Midi lehetőségeiből hozza ki a maximumot, egymásra keverve több hangszínt és hangot, mesterien illusztrálva zenei elképzeléseit a prizmáról, kaleidoszkópról, csillagfényről, időugrásról és még sok másról. Nem igazán lehet megunni ezt a folyton változó hangulatú, mégis egységesnek tűnő lemezt, főleg akkor nem, ha először hallod. Később aztán rádöbbensz, hogy beleestél a csapdába, már nem menekülhetsz és még egy jazz lemezzel szaporodott a gyűjteményed, amit remélhetőleg még további Chick Corea lemezek követnek majd.

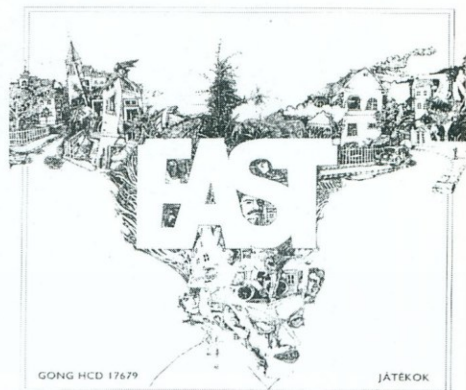
Kérdés: Mi a neve Corea akusztikus hangszereléssel játszó csapatának?



Rick Wakeman & Mario Fasciano
Black Knights at the Court of F. IV

Egy igazi virtuóz billentyűművészt és olasz barátját köszönthetünk most a lemezajánlatok ürügyén. Rick Wakeman sohasem volt kis formátumú ember, valamint nem igazán tudott megragadni egy stílusnál sem, így azt lehet mondani, hogy lassacskán saját stílust alakít ki, amelyet elismernek kollégái is, továbbá szívesen működnek közre legújabb ötletei megvalósításában, még ha azok nem is a legszokványosabbak. Wakeman egyébként klasszikus zenei végzettséget szerzett, majd a hatvanas évek végén ezt meghazudtolva különböző együttesekben játszott. 1971-ben lép be egy olyan együttesbe, amely azóta is fogalom az igényesebb, némileg elvontabb zenét kedvelők körében. Itt majdnem három évet tölt, időközben szólólemezeket is megjelentet, amelyeken észre lehet azért venni a komolyzenei vonzódását is. 1977-ben visszatér a sztárcsapathoz, amelyet nem kis részben ő is tett naggyá, de két év múlva már megunja, azóta jobbnál jobb lemezeket készít egyedül, vagy barátaival, előtérben a billentyűs hangszerekkel, feldolgozva mindenféle témát, lásd az ajánlott lemez címét például, amely album 1989-ben készült Nápoly csodás városában.

Kérdés: Melyik együttesbe lépett be Wakeman 1971-ben? (Az együttes -Wakeman nélkül- járt nálunk is.)



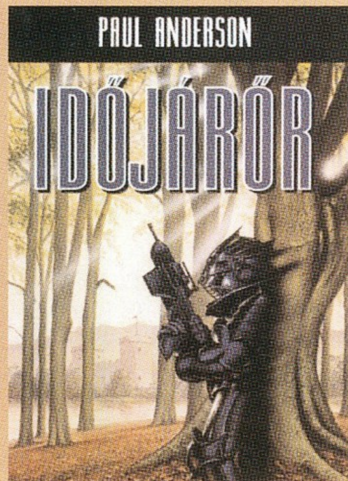
East - Játékok

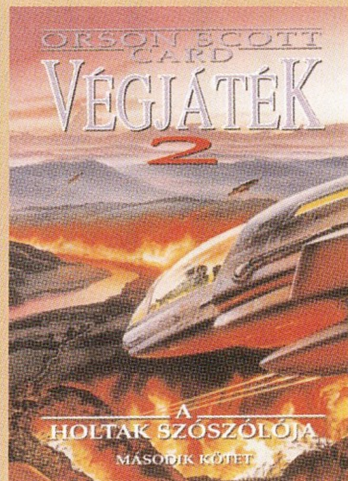
Nem tudom pontosan, hogy ki lehetett az kis hazánkban aki észrevette, hogy a magyar együttesek, előadók között vannak elég szép számmal olyanok, akiknek a munkái, a zenéi, a dalai ma is pontosan olyan értékesek, mint régen voltak. Sőt ma még lehet számítani arra is, hogy felnőtt egy-két újabb zeneszerető nemzedék, akik talán még nem is hallottak a 10-15 évvel ezelőtti jó zenékről, nem is beszélve azokról, akik kincsként őrizgetik a régi megkopott bakelitlemezt, és örömmel veszik a CD-s kiadást. 1975-ben a Tisza parti, halászléjéről híres városban megalakul az East együttes. Kezdetben tisztán instrumentális jazz-rockot játszanak, majd a nyolcvanas évek elejétől megjelenik az énekhang is. A fenti képen látható legendás borító az East első nagylemezének borítója, amelyet 1981-ben adnak ki. Itt még visszafogottabban szólnak a szintetizátorok, inkább a Genesis zenéjéhez lehet egy kissé hasonlítani a művet. Mindenesetre akik emlékeznek az East kiváló zenéjére, azoknak gondolom nem is kell nagyon ajánlgatni a lemezt, valószínűleg már megvan, akik viszont nem hallottak még róla, azoknak csak azt tudom mondani, hogy próbálják meghallgatni, majdnem biztosan lesz egy két kedvenc számotok erről a lemezről is.

Kérdés : Hol alakult meg az East?

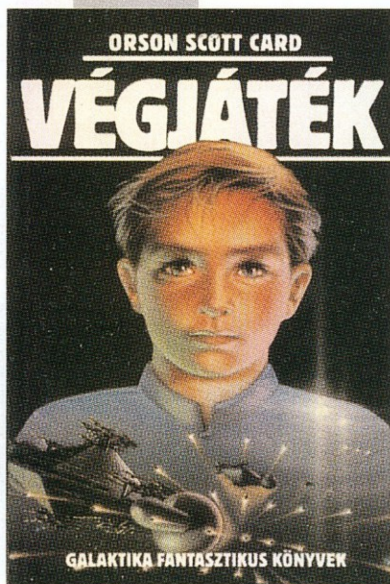
STILLA







Új Valhalla könyvek



Orson Scott Card: Végjáték

Az előző számban már látható volt a Végjáték 2 címlapja, itt pedig az első része. Most, hogy megjelent az első rész is ismét, a sci-fi kedvelők újabb két nagyszerű kötettel gazdagíthatták könyvespolcukat. Az Ender's Game első része magyar fordításban először 1991-ben jelent meg, majd most került kiadásra a második kötet. Nem akarom senkinek sem elrontani az örömét, de a második rész elején olvasható kis irömány, miszerint a könyv élvezetéhez nincs szükség az első rész ismeretére, nos ez nem igazán van így. Persze biztos vannak olyanok, akik szívesen találgatnak, hogy vajon mi is történhetett, és biztos így volt meg úgy volt, de ezek az illetők egy meglehetősen izgalmas és kiválóan megírt történettől fosztják meg magukat, ugyanis teljesen más úgy olvasni a kettes kötetet, hogy nem is hallottál az elsőben történtekről, valamint teljesen más akkor, ha frissiben elolvastad az első könyvet, majd rögtön belevágtál a másodikba. Persze ez jobbára egyéni ízlés kérdése. A lényeg az, hogy minél előbb olvasd el valamelyiket, mert ez az ember tud írni, ami manapság sajnos már ritkaságszámba megy. Reménykedjünk továbbá, hogy talán sikerül kiadni a harmadik részt, persze csak akkor ha ez a két kötet elég nagy siker lesz, amiben nem igazán tudok kételkedni. Hogy a sztoriról nem írtam semmit? Ez nem egy olyan könyv, aminek a mesélését el lehetne akárcsak kezdeni is. A második része meg pláne nem ilyen. Egyszerűen jók és arra várnak, hogy olvasd el őket!

A. C.Clarke: 2001. Űrodüsszeia

Ez itt a szokásos ponyvaregény rovat, ahol szeretnék megnyugtatni mindenkit, aki felemelt orral húz el az utcai, aluljárói könyvesponyvák előtt, hogy megint sikerült lemaradnia valami fontos dologról. Clarke és valami Stanley Kubrick nevű gyanús egyén anno elkészítették az évszázad egyik legjobb filmjét, ami szintén a fenti névre hallgatott. Ekkor Clarke az egy rókáról 2 bőrt elve alapján megcsapott egy pár oldalt a forgatókönyvből, és kiadta könyvben. Szóval aki esetleg lemaradt erről a bizonyos könyvről, az egy igazán tökéletes sztoriról maradt le, megspékelve Clarke tagadhatatlan írói kvalitásaival. Aki pedig esetleg a filmet is látta, az elismerheti, hogy ezt a látványt könyvben leírni nem semmi. Nagy örömünkre sikerült leírni és most végre mindenki beszerezheti, már akit érdekel az ilyen aluljárói ponyvairodalom.

STILLA

JÁTÉK

Minden hónapban játékkal óhajtunk kedveskedni a zene szerelmeseinek. A **VIDEON CD Kft** jóvoltából a szemközti oldal kérdéseinek helyes megfejtői között 3 CD-t sorsolunk ki a bemutatottak közül. Aki pedig előfizetőnk, az reménykedhet, hogy a hónapban éppen ő kapja meg a további 3 ajándék CD egyikét.

A megfejtéseket a GURU címére kérjük feladni: **GURU · 1399 Bp., Pf. 701/765**

A nyertesek a **VIDEON CD Kft** Budapest VIII., Baross tér 9. alatti boltjában vehetik át a CD-ket.

Beküldési határidő: **1994. július 1.**

DEMOLOGIA

Hi!

Ideiglenesen én (Fester/Absolute!) írom a rovatot Jean barátom helyett. AGA, AGA és még több AGA...



Az a demo freak, aki még nem vásárolt 1200-ast vagy 4000-est, most igen rosszul érezheti magát, ugyanis a kiadott anyagok kb. 60 százaléka csak ezeken működik. Ez végül is egy lépés a helyes irányba, az egyetlen probléma, hogy ezekből a produkciókból még igen nehézkes dolog képeket kiszedni a Demologia rovatba... Akkor kezdjük is meg e havi tallózásunkat a demok birodalmában!

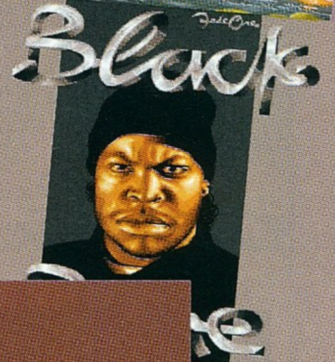
Real/Complex:
A Party 3 nyertes demojának lelkes francia készítői most ismét jelentkeztek egy demoval. De milyennel! Gengis, a coder a legtöbbet hozta ki az AGA chipsetből a máig megjelent programok közül. S nemcsak technikailag remek a stuff, de a hangulata is szuper, köszönhetően Clawz zenéjének és a Titan/Eloy duo grafikáinak. Szinte minden effekt a texture mapping elvre épül, és ezt az AGA nagyon tudja. Ám itt most nemcsak a 'szokásos' kocka oldalára felfeszített képek jelennek meg, hanem a legkomplexebb alakzatokat is ragyogó grafikák borítják. A filled vectorok ideje lejárt...

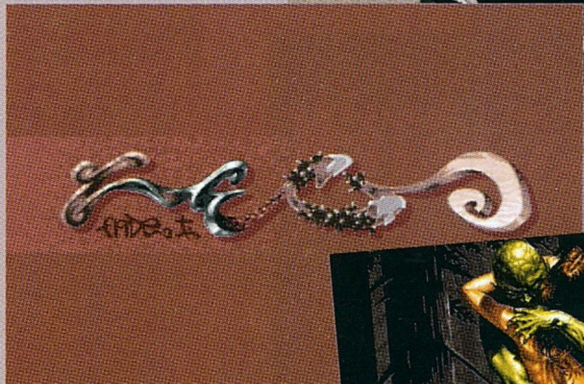
Mina Omistan/Movement:
Nézzük most a majdnem Melon Dezign szintű agykárosodásban szenvedő francia ifjak új AGA video-demoját. Azért mondom video-demonak, mert semmi szokványos (unalmas) rutin nincs benne, sőt egyáltalán semmilyen rutin nincs benne. Az egész egy Groo/CNCD zenére időzített klip. Az effajta produkciók új ötletek híján már kezdenek egy kicsit unalmassá válni, de itt a zene egy kicsit feldobja a dolgot. Groo, a finn zenész most a computerzene mellett ÉNEKEL is...

Exile/Facet's Pussy of Desire:
A hónap egyetlen nem AGA-s stuffja, de olyan is. Egytől egyig minden effektet már '92-ben láthattunk, a zene dinamikus de nagyon monoton, a design hanyagolható, a grafikák közepesek. S bár a Facet's Pussy név (mindenki fordítsa le magának, a Facet egy grafikus neve) humoros alkotást sejtet, itt maximum a rutinok kezdetlegességén kacaghatok nagyokat.

Hi!







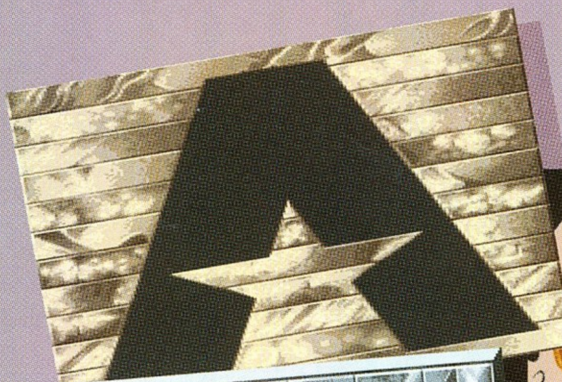














Friday at 8/Polka Brothers:
Az előző szám Gathering '94 ismertetőjéből kimaradt ez a demo, mely ott a harmadik helyezést érte el. A code a volt Kefrens tag, Airwalk műve (a dude egyébként grafikusnak indult, majd zenész lett és most programozó), az egy szem grafika Mount keze alól került ki, a zene Dice alkotása. A rutinok nem túl komolyak, főleg látványra megy az egész. Ami szerintem dobogóra juttatta, az a tökéletes időzítés a techno zenére. A pattogó vectorok, vonalak, alagutak mind zenére jönnek be, tűnnek el, villognak és mozognak. Ezt mindenkinek meg kell szereznie!

Acidtrip/Melon DeZign:
Őrület... A francia dinnyék ismét jelentkeztek egy rövidke intro-val. Az egész stuff kb. 10 másodperces, szokásos Melon stílusban. Találkozhatunk önmagunkkal(?), egy Melon logo-val, és egy fantasztikus képpel. Mack és Walt alkotása nem csak technikailag tökéletes, de szakít az unalmas Boris Vallejo and Co. mániával, és egy eredeti, a grafikusok által elképzelt kaotikus világot ábrázol. Már nagyon várom a következő nagyobb Melon produkciót, mert mint Schmoovy Schmoov-tól megtudhattam, Crayon Shinican will return! Ez már jelent valamit...

It Can't Be Done/Ram Jam:
A francia Saturne party második helyezettje ez az olasz RJ AGA trackmo. Bár ettől a csapattól a The Chart-on kívül még nem sok jót láthattunk, ez a demo egész jó fajta. Az AGA szárnyakat ad! A produkció felvonultatja a ma ismert összes copperes képforgatási trükköt, de újat nem mutat. A grafikára nem lehet panasz, a zene ellenben nagyon unalmas. Mindent összevetve egy átlagos csapat első AGA-s kiadása szép kivitelben.

Szokatlan mennyiségű diskmag jelent meg mostanában, ám minőségi csak egykettő. A **Stone Arts** féle norvég **Headline** szép ugyan (Fairfax és Wood/Andromeda csinálta a grafikákat), de a cikkeken 5 perc alatt elalszik az ember. A **Talent** is kijött egy újsággal; a **42** (ez a címe!) egy fokkal jobb mint a Headline, legalább 20 perc kell a kiolvasásához... Zenelemez fronton a **TRSI & Mystic** (Starlight), a **Scoopex** (Scoopex Melodies) és a **Saints** (Fantastic Dreams) lépett. Igen sajnálatos, hogy a híres TRSI és Scoopex music-diskjei rosszabbak mint a Saints féle. Az utóbbi se jó, de az előző kettő már büntetendő. A grafikák már '90-ben is csúnyának számítottak volna, a code és a design meg unalmas. A zenészek (TRSI: XTD, Scoopex: NHP és BKH) hozták a formájukat, dögunalom mind a kettő. A zenék a FD-ben se jobbak, de ott a design-ra nem lehet panasz.





Mint látjátok a kiadások mennyisége bámulatos, már ha megvan hozzá a hardware-e az embernek. Akkor viszlát a következő hónapban, és majd meglátjuk mi mindent hoznak addigra ki az AGA-ból...

Fester









TOPLISTÁK

AKCIÓ

1.	Doom	(1)
2.	Cannon Fodder	(2)
3.	Mortal Kombat	(3)
4.	Bubba & Stix	(4)
5.	Pinball Dreams 2	(-)
6.	Disposable Hero	(6)
7.	Raptor	(-)
8.	Brian the Lion	(-)
9.	Apocalypse	(-)
10.	James Pond 3	(-)

SZIMULÁTOR

1.	Settlers	(1)
2.	Reunion	(-)
3.	Pacific Strike	(-)
4.	Battle Isle 2.	(4)
5.	Elite II.- Frontier	(5)
6.	F14	(-)
7.	Masters Of Orion	(7)
8.	Genesia	(-)
9.	X-Wing	(9)
10.	UFO	(10)

KALAND

1.	Ultima 8	rol.	(-)
2.	Day Of The Tentacle	adv.	(1)
3.	Gabriel Knight	adv.	(2)
4.	Sam & Max	adv.	(4)
5.	Alone In The Dark 2.	adv.	(5)
6.	Beneath the Steel S.	adv.	(-)
7.	Star Trek 2.	adv.	(7)
8.	Darkmere	adv.	(8)
9.	Elder Scrolls	rol.	(9)
10.	Darksun	rol.	(10)

PC 10

1. Sim City 2000 (Mindscape)
2. Frontier Elite 2. (GameTek)
3. X-Wing (U.S.Gold)
4. Pacific Strike (Origin)
5. Premier Manager 2. (Gremlin)
6. Microsoft F.Sim. 5.0. (Microsoft)
7. StarLord (Microprose)
8. Alone I. T. Dark 2. (Infogrames)
9. Gabriel Knight (Sierra)
10. TFX (Ocean)

ABSZOLÚT 10

1. Sim City 2000. (Mindscape)
2. Frontier 2. Elite (Gametek)
3. Cannon Fodder (Virgin)
4. Premier Manager 2. (Gremlin)
5. Liberation (Mindscape)
6. Skidmarks (Acid Software)
7. Championship Manager(Domark)
8. The Settlers (Blue Byte)
9. Mortal Kombat (Virgin)
10. Sensible Soccer (Renegade)

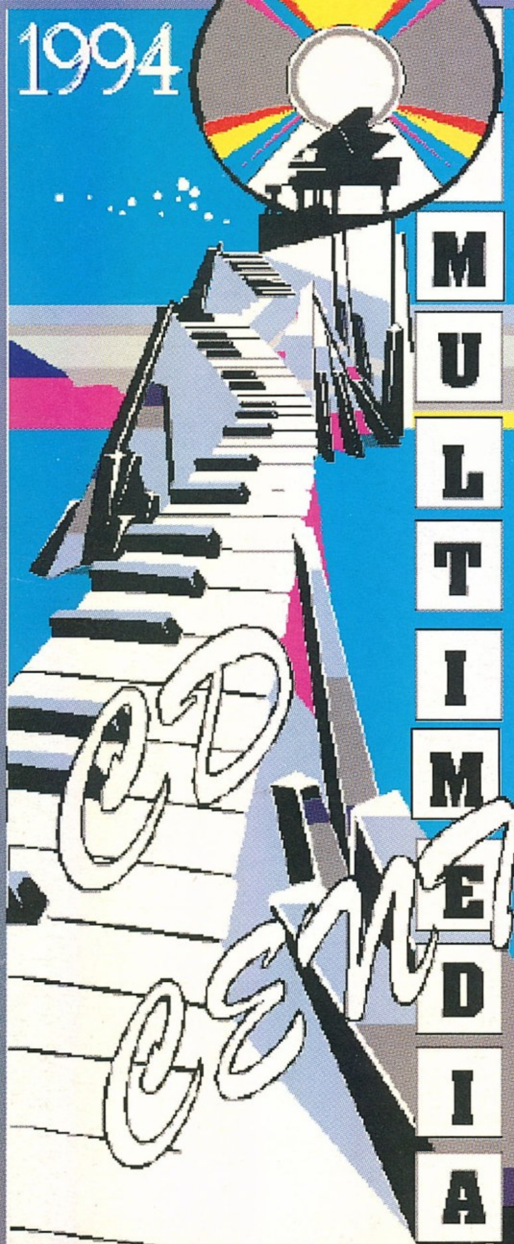
FILM

1.	Csúcsfejek	(-)
2.	Addams Family 2.	(2)
3.	Aladdin	(1)
4.	Wayne világa 2.	(-)
5.	A cég	(-)
6.	Pelikán ügyirat	(-)
7.	Robocop 3	(-)
8.	A három testőr	(5)
9.	Jég veled!	(-)
10.	Beethoven 2.	(-)

DEL's TOP 10

1. Wing Commander 2
2. Ultima Underworld
3. X-Wing
4. Monkey Island
5. Kick Off 2
6. Ultima 7
7. Worlds of Xeen
8. Dungeon Master
9. Alien Breed
10. Bard's Tale

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Gallup Weekly Report alapján készült.



MULTIMÉDIA
CD CENTER HÁLÓZAT

Az egész világot új médiaforma hódítja meg. Az USA-tól Peruig, Taiwantól Melbourneig futótűzként terjed a PC CD-ROM felhasználás igénye. A gyártó cégek ezerszám ontják a CD-ROM programokat. Cégünk, az AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft., Budapesten multimédia CD CENTER hálózatot hozott létre, az ország legnagyobb CD-ROM választékával. A hálózat minden egységében több ezer CD-lemezzel, lemez-listával, árjegyzékkel várjuk kedves vásárlóinkat. Klubtagsági rendszert állítottunk fel, a klubtagok sok hasznos kedvezményt vehetnek igénybe, ízelítőül néhányat felsorolunk az alábbiakban.

Olvassa hirdetésünket a Teletext 375-ös oldalán!

Várjuk klubtagjaink sorába!

Nem budapesti érdeklődők részére közöljük: amennyiben az Automex Kft. (Bp. VII., Wesselényi u. 21.) címére feladják az évi 6.000 Ft, diákoknak 3.000 Ft-os klubtagsági díjat, postafordultával elküldjük címükre a tagsági igazolványt, és a tagsági szerződést. Az utánvétes szállításról gondoskodunk. Az érdeklődőket személyesen várjuk az alábbi címeken:

Automex Kft.	Bp. VII. k., Wesselényi u. 21. • Tel: 268-0885
PC And Modell 2000 KFT.	Bp. • Tel: 267-9038
Astoria üzletház	Bp. VII. k., Rákóczi u. 4-6. • Tel: 122-1281
PGM szolg. KFT.	Szeged • Tel: (62)-314-380
CD-Byte	Bp. I. ker., Fő u. 2. (Nyitás 1994. július 1-én.)
Kerszöv Computer	Bp. • Tel: 212-4249
3G Computer	Bp. IX. k., Lónyai u. 13/b. fszt 7. • Tel: 218-5702
Karakter KFT.	Szolnok • Tel: (56)-420-067

A klubtagság szolgáltatásai:
A **CD CENTER** az alábbi kedvezményekben részesíti a klubtagokat:

- minden ötödik CD lemezt ajándékba adjuk, vagy 1000 Ft-ot beszámítunk egy új CD, ill. hardver vásárlásnál
- minden tag 10% kedvezményt kap a bruttó árból CD vásárlás estén
- 5% kedvezmény minden egyéb vásárlásnál
- előleg nélkül importálunk külön kérésre, készletünkön nem szereplő CD-ket
- klubtagjaink részére szervizszolgáltatásunk ingyenes, csak az alkatrész ára fizetendő
- csak a klubtagjainknak díjtalan az utánvételi szállítás
- havonta floppy lemezen megküldjük a legújabb árjegyzéket és leírásokat
- megunt CD-ket visszaveszünk árbeszámítással kedvező feltételek mellett.

Egy kis ízelítő fantasztikus árukészletünk áraiból.

7th Guest	8990.-
Betrayal At Krondor	7990.-
Comanche Maximum O.	13790.-
Jutland	9990.-
Dracula Unleashed D.	10890.-
Eric The Unready	8490.-
Wolf Pack	8190.-
Gabriel Knight	9990.-
MegaRace	9490.-
MicroCosm	12990.-
Ravenloft	10990.-
Rebel Assault	10690.-
Horde	10990.-
Wrath Of God	12990.-

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Folytatása következik!